UBIDAYS 2008: PRINCE OF PERSIA, ENDWAR, FAR CRY 2 i inne!

GRY VIDEO I KONSOLE

CZERWIEC 2008 / 6/2008

新プラス

NEO PLUS

PS3 | XBOX 360 | PS2 | PSP | Wii | DS

ZRECENZOWANE
NINJA GAIDEN II
Ryu Hayabusa powraca w szczytowej formie

JUŻ GRAMY
BATTLEFIELD BAD COMPANY
O czterech takich, co ukradli złoto pustyni

RAPORT
PLAYSTATION DAY
Oglądamy Killzone 2, MotorStorm: Pacific Rift i inne gry Sony!

RAPORT
THE LORD OF THE RINGS CONQUEST
Drużynowa rzeźnia w świecie Władcy Pierścieni

JUŻ GRAMY
LEFT 4 DEAD
Autorzy Half-Life w tematyce zombie

06
9 771505 820004
nr 111 ISSN: 1506-8204 INDEX: 345342

TYLKO U NAS!

METAL GEAR SOLID 4®

GODNE POŻEGNANIE SNAKE'A? OSTATECZNY WERDYKT!

RECENZJE > HAZE **RACE DRIVER GRiD** WiiFIT **CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII** BOURNE CONSPIRACY
ZAPOWIEDZI > VIVA PINATA 2 THEY **FALLOUT 3** BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS **GHOSTBUSTERS**

is a registered trademark of Sony Corporation. All rights
Computer Entertainment Europe. Developed by Relentless

12+
www.pegi.info

POKAŻ SWOJĄ

BUZZ

PR

PLAYSTATION 3

BUZZ!™

KEJ

EMIERA GRY: 4 LIPCA!

eu.playstation.com

Solid Hayabusa of the Rings

GTA ukończone? No to bierzmy się za MGSa i Ninja Gaiden II

Niby wiosna jest tradycyjnym okresem stagnacji jeśli chodzi o gry video, ale paradoksalnie w tym roku dzieje się jakoś sporo. Pracując nad tym numerem aż dwa razy odwiedziłem Londyn – za pierwszym razem na zaproszenie Electronic Arts miałem okazję zagrać w Left 4 Dead, a Cubituss obejrzał pierwsze materiały z nowej siekanki w świecie Władcy Pierścieni. Tydzień później odbył się PlayStation Day, czyli konferencja połączona z briefingiem Sony Computer Entertainment. Z kolei Mielu nie tylko opisał swoje wrażenia z testowania Metal Gear Solid 4 w recenzji napisanej po ukończeniu gry w Paryżu, ale skoczył także do Londynu na prezentację zaawansowanej już wersji Fallouta 3. Na sam koniec Cubituss również zajrzał do Paryża, gdzie w Luwrze zaprezentował swoje gry francuski Ubisoft. W międzyczasie graliśmy do upadłego, czego owocem jest długi rzut okiem na singleplayerową kampanię w Battlefield: Bad Company, pierwsze wrażenia Zooltara z zabawy w Ghostbusters, czy recenzje wyczekiwanych gier w postaci Ninja Gaiden II, Racedriver GRID, Wii Fit, Crisis Core: Final Fantasy VII i wielu innych tytułów. O tak, w czerwcu w N+ prawdziwy natłok dobrych gier i mimo tak wielu rozjazdów, jesteśmy bardzo zadowoleni z tego numeru. Mam nadzieję, że i Wam się spodoba – jest jeszcze Viva Pinata 2, nowy rozdział przygód Banjo-Kazooie, pierwsze konkretne informacje o nowym polskim shooterze They...

Postanowiliśmy włączyć do recenzji tytuły z Xbox Live Arcade, PlayStation Network, a od przyszłego miesiąca także WiiWare. To małe, tanie gierki, które nie miałyby szans sprzedać się w postaci pudełkowych produktów. Nie będziemy jednak przyglądać się retro-grom, a raczej nowym pozycjom, które mają ciekawy potencjał. Nintendo ostatnie dołącza się do tego trendu – o ile od samego początku wirtualna konsola pozwalała za drobną opłatą przeżyć rozkosze (lub katusze, jak kto woli) retrogrania, pod koniec maja wystartowało właśnie WiiWare, czyli serwis oferujący zupełnie nowe i pisane specjalnie dla Wii gry.

Do ekipy N+ dołączają także Fax i Gonzo – dwaj nowi, ale znani już w branży autorzy. Już w tym numerze przeczytacie próbki ich umiejętności, a mam pewność, że niebawem się rozpędzą. Przywitajcie ich gorąco. Zapraszam do lektury numeru i do przeczytania – widzimy się na początku lipca. Jak zawsze nie zabraknie niespodzianek.

//Gulash

Robocza Muza: Dr Dre – Chronic 2001, Dizzee Rascal – Maths & English, James Blunt – All The Lost Souls, Goldfrapp – Seventh Tree

Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
wyznawca Ryu Hayabusy

PlayStation Day nie przyniósł zbyt wielu niespodzianek, ale można było obejrzeć w akcji Killzone 2. No i wygląda naprawdę przepięknie. Szkoda, że do premiery „tylko" dziewięć długich miesięcy. Całkiem sympatycznie zaczyna też wyglądać jesienno-zimowy line-up Xboxa 360, z grami Rare, o których przeczytacie w tym numerze. Ja w tym miesiącu nie mogłem odkleić się od Ninja Gaiden II, a o telewizor walczyłem z moją piękniejszą połową, której niesamowicie do gustu przypadł Wii Fit. Kurde, fajne to jest ;)

MARCIN SIKORA // Marcellus
kryzys tożsamości

Tożsamości, a raczej Konspiracji Bourne'a oczywiście. Niezła to gra, można w miarę suto postrzelać do hurtowych ilości wrogów, ale bez przesady. Po UbiDays wszyscy grzeją się zapowiedzią BG&E2, ale mnie o wiele bardziej podkręciła nowa wizja Prince of Persia – uderzenie w rysunkową i bajkową stylistykę jest moim zdaniem strzałem w dziesiątkę Ubisoftu. Nie mogę się doczekać. A jak przy PoP jesteśmy – sprawdźcie GRIDa, bo to Książe Persji wśród samochodówek. Zdziwieni?

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
tam i z powrotem

To był kolejny wspaniały miesiąc. Gears of War 2, Prince of Persia i Fallout 3 kopią tyłki. Platinum Games (dawniej Clover) tworzą cztery gry dla SEGI (MadWorld FTW!). Powrót do branży po latach zaliczyli Oddworld Inhabitants, twórcy arcydzieł Abe's Odyssee i Stranger's Wrath. Ubisoft ugiął się pod presją fanów (i Ancela, który groził, że odejdzie z firmy) i zapowiedział oficjalnie Beyond Good & Evil 2. Doczekamy się nowego Banjo. Dominacja casual gamingu? Oj Hideo, Hideo, chyba czas odstawić sake.

KRZYS PAPLIŃSKI // Banan
zmiany, zmiany

Nie będę specjalnie odkrywczy mówiąc, że w czerwcu Niko Bellic i jego perypetie ukradły z mojego życia kilka ładnych dni. Oprócz tego zajmowałem się tysiącem różnych rzeczy, na które wcześniej nie miałem czasu – bo teraz miałem go w nadmiarze. W związku z tym rozwijam żagle i śmigam na wakacje, czego życzę wszystkim zapracowanym.

KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
rusz głową

Wiele się w tym miesiącu działo i aż trudno uwierzyć, że to maj. Pomijając te wszystkie hity, hiciory, system-sellery, zwróćcie choć odrobinę uwagi na Boom Blox. Jeśli jest na świecie gra logiczna warta kupna, to jest nią właśnie projekt, który wyszedł spod ręki samego Stevena Spielberga. Choć i tak wiadomo, że większość woli poruszać się przy Wii Fit, niż ruszyć mózgownicą. Co kto lubi.

JAKUB KOWALSKI // Cubituss
new kid

Już myślałem, że nic mnie nie oderwie od GTA IV, a już na pewno nie na pececie, ale postanowiłem spróbować chwilę pograć w Age of Conan i jestem na siebie cholernie zły, bo znowu mam heroinę MMO w żyłach i nie mam czasu na ważne gry. Ja wiem, wszyscy myślą o MGSie, ale dla mnie najważniejszą grą czerwca jest LEGO Indy, a drugą w kolejności Guitar Hero: Aerosmith. BTW nie wiem czy wiecie, ale mówi się już prawie otwarcie, że w Polsce Rock Banda nie będzie po prostu nigdy.

ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax
czerwiec w czerwcu

Czerwiec. Ukrop się sączy z nieba, zmuszając mnie do wysączania hurtowych ilości napojów orzeźwiających. Na domiar złego sterta rzeczy do zrobienia „na wczoraj" piętrzy się bezlitośnie na biurku i ani myśli łaskawie z lekka zmaleć. Branżową nowiną miesiąca jest dla mnie pierwszy pokaz BG&E2. Dobrze wiedzieć, że mamy jeszcze w branży autorów, którzy potrafią tupnąć nogą na smutnych facecików w drogich garniturach i postawić na swoim. Oby tylko gracze okazali się bardziej wyrozumiali dla sequela tej genialnej gry.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
przyszło nowe

Z każdym dniem wydaje mi się, że jestem coraz starszy, a życie wcale nie ma ochoty zwalniać. Nowe wyzwania, rzeczy, których nigdy nie spodziewałem się, że się nauczę, role społeczne, w które trzeba wejść i je kochać. Co tu dużo mówić – bywa, że czasami brakuje tchu, bo trzeba jeszcze coś ogarnąć. Haze zawiodło, Quake Wars się spóźniło, Killzone przesunięto mi na luty 2009, a pozostałe hity uderzą jesienią. Latem chyba zrobię coś wielce odkrywczego. W końcu „mogę wszystko!".

A także: Fax / Golob / Gonzo

Special Guest Stars: Tadek Zieliński // Zooltar

Numer 111 // **czerwiec** 2008
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Newseditor: Patryk Bukowiecki //qsh@neo-plus.pl

Współpracują: Banan, Tomasz Bykowski, Krzysztof Janicki, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Krzysztof Tyszka,
Hall Of Fame: Anek, Brat, Flik, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Qoora, Vandal, Wicik
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„We have looked at it. It is something we are continually looking at – new venues to put out our library of games on. We're not announcing anything about that because honestly I don't know anything about it." – Chris Norris, LucasArts, na pytanie o wypuszczenie oldskulowych przygodówek firmy (Monkey Island, Indy, Full Throttle) na DSa lub PSP.

GAME OVER

- **Solid Snake:** może będą jeszcze kolejne MGSy, ale Solid w nich nie wystąpi.
- **Margines:** crap jest crap
- **ROCK BAND Polska:** Wygląda na to, że Polskę ominie ten fenomen. Szkoda.

PRESS START

- **Wii Balance Board:** Mała rzecz, a cieszy. Good stuff.
- **XBLA, PSN, Wiiware:** Welcome to NEO+, little ones. Please, don't be _so_ crappy.
- **Muzyczna rewolucja:** Guitar Hero IV i Rock Revolution – kolejne perskusje i instrumenty? Bring it on! Do Polski też!

KONAMI

LEGENDARNY ŻOŁNIERZ. OSTATNIA MISJA.
POŚWIĘCENIE...

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

SZPIEGOWSKA GRA AKCJI

PREMIERA: 12.06.2008

229,90 zł
ODERA CENA DOBRA CENA DOBRA CENA
*Sugerowana cena detaliczna

PLAYSTATION 3

WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM
WWW.METALGEARSOLID.COM

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

WKROCZ DO ŚWIATA, KTÓRY STOI NA KRAWĘDZI OTCHŁANI I PRZEŻYJ PRZYGODĘ, KTÓRĄ BĘDZIESZ WSPOMINAĆ LATAMI. POZNAJ METAL GEAR SOLID 4 – GRĘ, JAKIEJ JESZCZE NIE BYŁO!
TO NIEZWYKŁE ZWIEŃCZENIE KULTOWEJ JUŻ SAGI METAL GEAR SOLID, KTÓRA ZOSTAŁA OKRZYKNIĘTA PRZEZ GRACZY KULTOWĄ SERIĄ. OSTATNIA CZĘŚĆ METAL GEAR SOLID TO FANTASTYCZNE POŁĄCZENIE SPRAWDZONYCH ROZWIĄZAŃ ORAZ WIELU NOWYCH, JAK KAMUFLUJĄCY, NICZYM KAMELEON, KOMBINEZON, CZY NOWE UMIEJĘTNOŚCI ZMYLANIA TROPU. ODPAL METAL GEAR SOLID 4 I CIESZ SIĘ JEDNĄ Z NAJLEPSZYCH GIER,
JAKIE KIEDYKOLWIEK POWSTAŁY.

MENU // CZERWIEC 2008

58 METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

66 NINJA GAIDEN II

48 BATTLEFIELD: BAD COMPANY

26 BANJO-KAZOOIE

22 PRINCE OF PERSIA

42 THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

SPECJAŁ

042> THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST
Star Wars: Battlefront z postaciami z Władcy? Tak jest!

046> GIANT ENEMY BUZZER
Social gaming to zjawisko, które ma coraz większe znaczenie dla producentów konsol. My patrzymy na sonowskiego BUZZ!'a...

048> BATTLEFIELD: BAD COMPANY
Już gramy w tę kapitalną i śliczną strzelaninę FPP.

052> TE GŁUPIE OBRAZKI
Trzecia i ostatnia część materiału o mariażu światów komiksów i gier.

054> LEFT FOR DEAD
Valve + zombie = kapitalny coopowy shooter fpp!

058> METAL GEAR SOLID 4
Pierwsza recenzja w Polsce i nostalgiczne pożegnanie z Solid Snake'iem. Tylko w NEO+.

NEWSFLASH

008> PLAYSTATION DAY 2008
Raport z briefingu Sony, który odbył się w maju w Londynie oraz szybki rzut oka na robocze wersje kilku gier firmy.

014> VIVA PIÑATA 2
Nadchodzi sequel tej ślicznej zabawy w ogrodnika.

018> THEY
Powstaje polski shooter na konsole nowej generacji.

022> PRINCE OF PERSIA
Ubisoft odświeża grafikę i założenia zasłużonej serii.

026> BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS
Nareszcie! Miś i ptak niebawem powrócą!

032> GHOSTBUSTER: THE VIDEO GAME
Graliśmy w kontynuację filmu. Czy powróci Gozer?

NEON I INNE

009> SPYTAJ CHMIELARZA
Wy pytacie – Adrian Chmielarz odpowiada.

020> CHARTS
Co najlepiej sprzedaje się na świecie, a co w Polsce?

040> OSTATNI LEVEL
Felieton Jakuba Żulczyka specjalnie dla Was.

057> RECENZJE
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

088> HELP: GRAND THEFT AUTO IV
Dokończenie opisu i przydatne cheaty.

089> GANGSTA'S PARADISE
Zaczynamy zagłębiać się w mroczne zaułki Liberty City.

090> HD ERA
Czyli wracamy do kwestii full HD, 720p, skalowania, itepe.

092> RPGAMER
Przemyślenia plus świeże wieści z frontu

093> RETROSPEKCJA
Indiana Jones i problemy z prostat... No, Indiana Jones!

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana i Miela

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

RECENZJE

058> METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
064> BOOM BLOX
064> SINGSTAR: WAKACYJNA IMPREZA
065> TIME CRISIS 4
066> NINJA GAIDEN II
069> APOLLO JUSTICE: ACE ATTORNEY
069> RATATOUILLE: FOOD FRENZY
069> SPEED RACER
069> PIC PIC
069> THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN //NDS
070> RACE DRIVER GRID
072> THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN //X360, PS3, PS2, WII
074> CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
076> HAZE
077> PRINCE OF PERSIA CLASSIC
077> EETS CHOWDOWN
077> CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
077> WORMS
077> PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION
078> THE BOURNE CONSPIRACY
080> PAIN
080> PIXELJUNK RACERS
080> TOY HOME
080> RIFF: EVERYDAY SHOOTER
080> DARK MIST
081> THE WORLD ENDS WITH YOU
082> WII FIT
084> DRAGON QUEST SWORDS: THE MASKED QUEEN AND THE TOWER OF MIRRORS
085> IRON MAN

ROBERT LUDLUM'S

THE BOURNE CONSPIRACY

PREMIERA:
27.06.2008!

WCIEL SIĘ W JASONA BOURNE'A I... STAŃ SIĘ BROŃIĄ DOSKONAŁĄ!

WWW.BOURNETHEGAME.COM

16+
www.pegi.info

XBOX 360. PLAYSTATION 3 SIERRA HIGHMOON STUDIOS

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

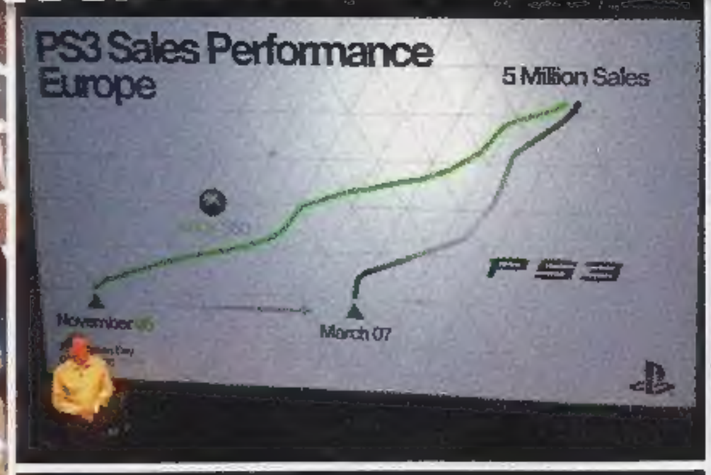
„The Bourne Conspiracy" interactive software © 2008 Vivendi Games, Inc. Wszelkie prawa autorskie do postaci, wydarzeń i powieści „The Bourne Identity" © 1980 zastrzeżone na rzecz Roberta Ludluma. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez High Moon Studios, LLC. Logo High Moon Studios są zarejestrowanymi znakami handlowymi High Moon Studios, LLC. Również logo Sierra są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Sierra Entertainment, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Logo THX są znakami handlowymi THX Ltd., które mogą być zarejestrowane w niektórych jurysdykcjach. Wszelkie prawa zastrzeżone. „PS", „PLAYSTATION" i logo „PS" Family są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft i są wykorzystywane na licencji nadanej przez Microsoft.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

PLAYSTATION DAY

LONDYN 06/05/2008



EUROPEJSKA KONFERENCJA SONY NIE PRZYNIOSŁA NIESPODZIANEK, ALE ZA TO MOGLIŚMY RZUCIĆ OKIEM NA KILKA NADCHODZĄCYCH GIER

Zaczęło się standardowo – liczby, wykresy, tabelki. Do końca 2007 roku Sony sprzedało 127 milionów PS2, 34 miliony PSP oraz 10,5 miliona PS3. Pojawił się też wyraźny nacisk na Europę – David Reeves stwierdził, że Sony od jesieni 2007 Sony sprzedaje na Starym Kontynencie więcej konsol PS3, niż Microsoft Xboxów 360. Po raz kolejny Kaz Hirai (który po raz pierwszy przybył do Europy na tego typu event) potwierdził też założenia koncernu, iż PlayStation 3 jest platformą na dziesięć lat i przynajmniej przez tyle czasu – podobnie jak PS2 do tej pory – będzie wspierana przez koncern. Przy okazji, co rzadko się zdarza, stwierdził, iż o ile pierwszy rok PS3 przyniósł developerom sporo trudności w okiełznaniu nowego sprzętu, tak teraz jakość gier na PlayStation 3 bez wątpienia się poprawi, o czym świadczyć ma Metal Gear Solid 4, niedawna premiera GTA IV, czy nadchodzące tej jesieni pozycje. Hirai przeprosił (!) także za opóźnienie Home dla PS3 – aplikacja ukaże się, kiedy jej autorzy (oraz sam Kazunori Hirai) uznają, że jest gotowa. Wszyscy mają nadzieję, że uda się dostarczyć Home jeszcze w tym roku. Szkoda, liczyliśmy na późne lato.

Reeves zaprosił na scenę Teda Price'a z Insomniac, żartobliwie dodając, że ten pan zawsze dostarcza swoje gry na czas – zrozumiały przytyczek w stronę Guerrilla Games. Ted krótko opowiadał o Resistance 2, potem zaprezentowano także sequel MotorStorma i LittleBigPlanet. Te trzy gry, plus wsparcie wydawców third-party, mają pociągnąć jesienią PlayStation 3.

PlayStation Day nie przyniósł żadnych niespodzianek – może oprócz nie-do-końca spodziewanej informacji, że Killzone 2 jest opóźnione do lutego 2009. Od jakiegoś czasu sygnalizowaliśmy, że polityka Sony względem gier nieco się zmienia – koncern będzie wydawał mniej pozycji, ale za to z większym hitowym potencjałem. Co było wyraźnie widać na PlayStation Day, gdzie pokazano raptem pięć „dużych" gier firmy plus kilka pozycji wydawców third-party. Zabrakło teaserów czy trailerów 8 Days, nowej gry Teamu Ico, o której doskonale wiemy, że powstaje, łysej głowy Kratosa na tle Olimpu, Heavy Rain, choćby jednego shota z kontynuacji Uncharted czy Heavenly Sword... Niestety.

Idzie nowe – czy tego chcemy, czy nie. Mocno w cenie jest teraz social gaming i zainteresowanie konsolami osób niekoniecznie do tej pory związanych z graniem. Świadczyć o tym może choćby projekt Movement, czyli dwóch typów jeżdżących śmiesznym autobusikiem po Europie i wyszukujących utalentowanych muzyków, których nagrywki będziemy mogli podziwiać za pośrednictwem PSNa, dużo informacji na temat Buzz!, kolejnych SingStarów, nowych funkcji Blu-raya w postaci BD-Live (swoją drogą bardzo fajne dodatkowe patenty do filmów), a także specyficznych funkcji PS3 i PSP w postaci Go! Live i Play TV, które szykowane są na razie jedynie na brytyjski rynek. Gry „eksperymentalne", albo bez potencjału na milionową sprzedaż będą pakowane do PlayStation Store, jak choćby Wipeout HD, Siren czy Echochrome.

Fajnym bonusem dla grającej i wymiatającej w Gran Turismo 5 Prologue ferajny jest za to GT Academy, które Sony tworzy we współpracy z Nissanem. W serii turniejów online zostaną wyłonieni najlepsi wirtualni kierowcy, którzy następnie (naturalnie po odpowiednich treningach) wystąpią w prawdziwym wyścigu, w 2009 roku w Dubaju!

PlayStation Day to spotkanie briefingowe dla dziennikarzy wszelkich możliwych mediów, nie tylko specjalistycznych, traktujących o grach video. Dlatego w planie imprezy przewidziano jedynie półtorej, może dwie godziny na testowanie gier i zaprezentowano tylko krótkie fragmenty rozgrywki – dziesięć minut z Killzone 2, czy choćby jedną mapę i tryb multi w Resistance 2. Mam nadzieję graniczącą z pewnością, że już latem lub wczesną jesienią dostaniemy do rąk bardziej zaawansowane bety, pozwalające konkretnie przyjrzeć się szykowanym hitom. Być może więcej nowych rzeczy Sony zaprezentuje podczas odchudzonego już do granic możliwości E3 i naszego, europejskiego Games Convention. Tymczasem jednak rzućcie okiem na trzy kolejne strony, na których znajdziecie nieco wrażeń z tego, co widzieliśmy. //**gulash**

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT POLSKA

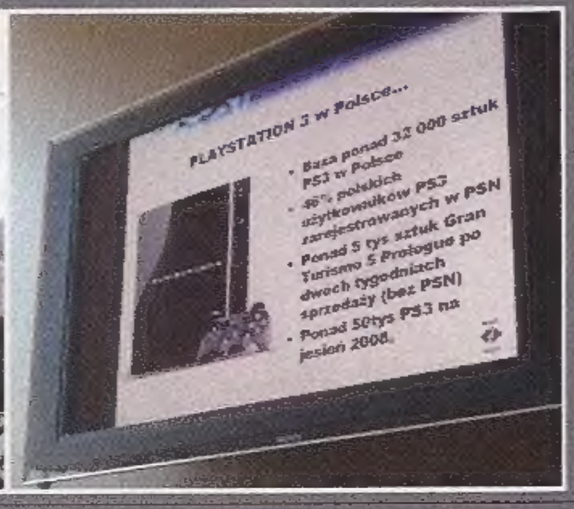
Przy okazji PlayStation Day, Sony Computer Entertainment Polska zorganizowało własną konferencję prasową w ślicznej miejscówce w centrum Londynu, zwanej brand space – to fachowo urządzone, wypełnione konsolami i wielkimi ekranami trzypiętrowe lobby, w którym odbywają się przeróżne spotkania i briefingi. Spotkanie miało raczej luźny charakter; zgromadzeni dziennikarze po prostu wysłuchali danych na temat konsol PlayStation w naszym kraju, dowiedzieliśmy się także o najbliższych planach SCEP. Podano kanapki i napoje chłodzące, a Marcin Ziobrowski i Maciej Kmiołek opowiedzieli co będzie działo się w 2008 roku.

Zacznijmy od tego, że wkrótce w sprzedaży pojawi się nowy model najpopularniejszej w naszym kraju konsoli – PlayStation 2. Co prawda wygląda tak, jak ostatni model Slim, ale za to ma wbudowany do środka zasilacz i jest lżejsza.

Jest już ponad 32 tysiące posiadaczy PlayStation 3 w Polsce, a blisko połowa z nich zarejestrowała się na PSN. Dobre gry również radzą sobie dobrze – pudelkowa wersja Gran Turismo 5 Prologue po dwóch tygodniach od premiery przekroczyła 5 tysięcy sprzedanych egzemplarzy. Plany SCEP zakładają bazę 50 tysięcy PS3 już jesienią tego roku.

W tym numerze recenzujemy nowego SingStara na PlayStation 2 – fanów śpiewania na pewno ucieszy fakt, iż późną jesienią pojawi się kolejna gra z tej serii, tym razem w całości wypełniona polskimi przebojami. 30 nowych kawałków powinno rozgrzać każdą imprezę. Dobra wiadomość także dla posiadaczy PS3 – jeszcze w tym roku polskie kawałki będą do zassania z SingStore. Na ten rok szykowane jest aż pięć nowych gier z serii Buzz! (trzy na PS2 i po jednej na PSP i PS3), oczywiście wszystkie po polsku, a część z nich będzie zawierać pytania przygotowane specjalnie z myślą o naszym kraju. Potwierdzono także, że zarówno Killzone 2, jak i MotorStorm: Pacific Rift na PlayStation 3 będą zlokalizowane.

Dobrze w Polsce radzi sobie PSP – zainstalowana baza wynosi ponad 50 tysięcy sztuk, w tym ponad 20 tysięcy konsol Slim & Lite. A o tym, że PSP to nie tylko gry doskonale wiedzą posiadacze tego urządzenia. Dzięki rozmaitym przystawkom PSP umożliwia robienie zdjęć, korzystanie ze Skype'a, wysyłanie video-wiadomości, a niebawem także zmieni się w pełnoprawnego GPSa. Go! Explore, którego premiera jest planowana na jesień tego roku, będzie zawierać dokładne mapy Polski i opcję ściągania kolejnych z PlayStation Network. Szefowie SCEP są pełni optymizmu – konsole w Polsce są kupowane coraz chętniej. ■



■ DEVELOPER: MEDIA MOLECULE ■ TERMIN: JESIEŃ 2008 ■ CO WIDZIELIŚMY: GRYWALNE MULTI

LITTLEBIGPLANET

Mały, wielki pomysł

Na PlayStation Day, na którym, niezupełnie przypadkiem, miałem okazję spotkać się z redaktorem Gulkiem, oblegane były dwa stanowiska – pierwsze to oczywiście Killzone 2. Drugie – LittleBigPlanet.

O ile Killzone 2 zajarał mnie w stopniu co najwyżej umiarkowanym, o tyle ten drugi tytuł miałem na oku już od dawna. Gdy tylko nadarzyła się okazja (konkretnie po zagraniu w jeden, pokazywany teraz wszędzie poziom KZ2) pognałem, żeby przyciąć w LittleBigPlanet. Lubię dziwne gry, a ta gra jest bardzo dziwna. Niby jest to zupełnie normalny platformerek, w którym świat oglądamy z boku, ale szybko okazuje się, że pomysłów starczyłoby na kilka dobrych przygodówek. Niby jest trójwymiarowy, ale tak naprawdę gracz może poruszać się po dwóch planach – jednym nieco bliższym i drugim, w głębi ekranu. Dla rozgrywki ma to znaczenie tylko w niektórych miejscach, ale generalnie większość akcji dzieje się w przestrzeni praktycznie dwuwymiarowej.

Główny bohater nazywa się Sackboy i jest zrobiony z płótna pozszywanego na okrętkę grubym sznurkiem. Może wyglądać jak sobie tylko gracz zażyczy, bo LittleBigPlanet oprócz bycia grą, jest także potężnym edytorem do tworzenia nie tylko własnych wizji Sackboya, ale też wykozaczonych poziomów. Niestety akurat tego elementu autorzy zdecydowali się na PlayStation Day nie pokazywać, skupiając się na rozgrywce.

LBP nie wolno oceniać na oko. Gra wygląda zabawnie, ale niezbyt interesująco „do grania". Ot, takie tam kolorowe ludziki fikające koziołki po kolorowej planszy. Ale wystarczy kilkadziesiąt sekund przy padzie, by przekonać się, że autorom udało się odkryć platformery na nowo. Od razu ostrzegam – to nie tytuł dla hardkorowców chcących masterować każdy level. Tu chodzi o zabawę. O czyste, niczym nie skrępowane brykanie. Najlepiej w gronie przyjaciół, bo choć da się w to grać samotnie, to najwięcej radochy przynosi podejście jak do party game. Twórcom udało się bowiem idealnie wyważyć współpracę i współzawodnictwo pomiędzy graczami.

Celem zabawy na każdym z poziomów jest oczywiście dotarcie do końca, a niejako przy okazji, zbieranie błyszczących kulek dających punkty. To właśnie ten element współzawodnictwa – gracze od samego początku zaczynają się ścigać w poszukiwaniu kulek i często zamiast pomagać sobie nawzajem, robią coś dokładnie przeciwnego. Niektóre akcje kwitowane są gromkimi wybuchami śmiechu całej grającej gromady, bo jak tu nie rechotać, gdy koleżka, któremu właśnie pomogłem wspiąć się na pomarańczę, spycha mnie z niej tylko po to, by jako pierwszy dotrzeć do kupki kulek.

Element współpracy nie jest może konieczny do zakończenia poziomu sukcesem, ale znacznie ułatwia zabawę. Sackboye prócz chodzenia mogą wykonywać tylko dwie czynności – skakanie i łapanie się siebie nawzajem, oraz rozmaitych przedmiotów w otoczeniu. O ile skakanie, jak łatwo się domyślić, służy do przemieszczania się, o tyle łapanie pozwala wspólnie kombinować nad rozwiązaniem jakiejś zagadki. Na przykład aby otworzyć pokaźnych rozmiarów drzwi, trzeba nawrzucać muszelek do specjalnej przeciwwagi. Ale niektóre z muszelek są zdecydowanie za duże, by podnieść je samemu. Wtedy właśnie przydają się kompani – wspólnymi siłami łatwiej jest podnieść ciężki przedmiot, czy przepchnąć jakiś inny, blokujący drogę. Uprzejmy ziomal może pomóc w dostaniu się do przydatnego jetpacka – po prostu łapie się go za nogę i czeka, aż podwiezie Sackboya w okolice plecaka. W kilku łatwiej jest rozpędzić deskorolkę, na której potem cała ferajna wykonuje efektowny zjazd z górki. Luźnej zabawie cały czas towarzyszą abstrakcyjne gadki graczy, żywcem przypominające rozmowy bohaterów zapomnianej już nieco komedii „Kingsajz". „No dobra! Wszyscy ładujemy się na pomarańczę!" albo „Na trzy wskakujemy na deskę, a teraz PCHAAAĆ!" to klasyka LBP, ja osobiście chciałem jednak zawołać „Mydłem go! Mydłem!", ale na to będzie trzeba poczekać do gry z rodakami, a nie zbieraniną dziennikarzy z całego świata.

Potencjał LittleBigPlanet ma po prostu niesamowity. Mój znajomy, ojciec dwójki przedszkolaków, już zastanawia się nad kupnem PS3 specjalnie pod kątem tego tytułu. Stwierdził, że widzi w tej grze świetną okazję do wspólnej zabawy z dziećmi. Dla mnie był to, obok mojego ukochanego Wipeouta (w wersji HD), najlepszy tytuł PSDay i z niecierpliwością czekam na pełną wersję. //**zooltar**

SPYTAJ CHMIELARZA

WY PYTACIE – ADRIAN CHMIELARZ ODPOWIADA

nawi: W jednym z wywiadów czytałem, że bardzo cenisz sobie Silent Hill 2. Czy podczas tworzenia horroru, który trafił do kosza inspirowaliście się SH2? Na jakim etapie prace nad tą grą zostały przerwane?

ADRIAN: Gra, która trafiła do kosza, to nie do końca horror, ale niech Ci będzie. Ale nie, nie inspirowałem się SH, ponieważ wbrew mitom, które krążą, horrory się słabo sprzedają. SH i jej podobne potrafią na siebie zarobić, ale tylko tyle. Wiem, szok, ale tak to jest. SH zresztą ewoluuje w stronę dziwactwa, o ile SH2 = rzeczywistość + szczypta horroru, to SH3 i 4 to już horror + szczypta rzeczywistości, i mnie to nie kręci.
O zarzuconym projekcie zbyt dużo mówić nie mogę, kto wie, może kiedyś wrócimy do pomysłu...

merv:
1. Na pewno część PCFu dłubie nad Gearsami drugimi, więc bez żadnej ściemy powiedz, czy robicie coś więcej niż drobne modele (drzewka, latarnie) i fragmenty intra ;>
2. Sony twierdzi, że Microsoft pokazał zbyt dużo zbyt szybko i Xbox 360 już się wypalił, a teraz panować będzie PlayStation 3. Co o tym sądzisz?

ADRIAN:
Ad.1: W ogóle nie robimy modeli, pracujemy ostro nad własnym nowym projektem. Ale coś robimy. Nie powiem co, ale fajne!
Ad.2: Jak na razie, to kupcie sobie Dark Sector czy Condemned 2 i spróbujcie pograć online... Na X360 serwery pełne, na PS3 dobrze, jak się 10 graczy zbierze. Ale Sony jest na fali. Śmierć HD DVD i zwycięstwo Blu-raya, świetne exclusive'y, ogólnie porządna jakość hardware'u (używam PS3 m.in. jako znakomitego playera DVD/BR czy też SACD), rewolucja z PlayStation Home itd. najprawdopodobniej spowodują, że w ostatecznym rozrachunku PS3 zwycięży. No i ich konsola po włączeniu nie wydaje dźwięku, jakby chciała wystartować...

Woroq:
Drogi Adrianie! Czy zrobisz wreszcie jakąś grę na konsole? Bo podobno lubisz konsole, a patrząc na to, czym się zajmowałeś, stuphu na konsole jest malutko. Na razie PC only, a na konsole tylko średnia konwersja. Czekam na mega wypaśną arcade'ową grę, która pokazałaby konsolowy potencjał PCF.

ADRIAN: Good news, everyone! Eee... Nieoficjalnie jeszcze, ale owszem, coś w temacie się zadzieje!

Silencer:
1. Kiedy Twoim zdaniem zatrze się granica między konsolami a PC?
2. Co sądzisz o architekturze PowerPC?
3. Która konsola zasługuje na miano konsoli wszech czasów i dlaczego PlayStation 2?
4. Ile czasu developer ma na granie i czy nadal sprawia mu to przyjemność?

ADRIAN:
Ad.1: Uhm, nigdy?
Ad.2: WTF?
Ad.3: Dla mnie nie ma czegoś takiego. Co nowa konsola, to coraz fajniej.
Ad.4: Wyobraźcie sobie, że jednym z obowiązków developera jest granie w gry. To się nazywa dream job, eh? Gram mnóstwo, choć chciałbym jeszcze więcej, bo sporo stuffu czeka w kolejce...

Grz3chu: Co z tymi emocjami w grach? Są czy ich nie ma? Jaka gra Cię ostatnio poruszyła, bądź jaka się na taką zapowiada?

ADRIAN: Oczywiście, że są. Ostatnio w absolutnie rzeźnickim Darkness. Trzeba tę grę skończyć, żeby ją docenić, ale to miazga. Czuję wielki szacunek dla kolegów ze Starbreeze, mają jaja jak arbuzy. Story w Kyle & Lynch też jest całkiem chrupkie, mniej odpornym oczy się mogą zaszklić.

Adrian Chmielarz jest szefem ekipy People Can Fly, która jest częścią Epic Games. Obecnie zespół PCF pracuje nad nowym projektem na konsole. Pytania do Adriana ślicje pod adresem redakcja@neo-plus.pl lub postujcie na naszym forum internetowym.

WIPEOUT HD

Dobrze zaraportować, że oprócz gier „dla wszystkich" Sony pamięta także o hardcore'owcach przywiązanych do marki PlayStation choćby dzięki takim grom, jak Wipeout właśnie. Najnowsza odsłona gry ukaże się tylko za pośrednictwem PlayStation Network, co sugeruje, że będzie dostępna w niższej cenie, niż pudełko dumnie stojące na półce w sklepie. Wipeout HD w pełni zasługuje na swój tytuł – gra śmiga w pełnym 1080p, a autorzy zapewniają, że dostarczą 60 klatek ultrapłynnej animacji. Już teraz jest bardzo dobrze niemal pod każdym względem – developarzy wybrali najlepsze trasy z wszystkich części i mocno podrasowali je graficznie. Całkiem niezłą opcją dla początkujących pilotów jest także asystent zapobiegający obijaniu się o ściany. Prosi jednak go olejają, bo po włączeniu tego systemu nie da się rozwinąć maksymalnej prędkości. Można też, jeśli ktoś ma na to ochotę, sterować sixaxisem, choć ja znajduję czujki ruchu za mało precyzyjnymi do tak technicznej zabawy.
Co dalej? Mnóstwo atrakcji dla fanów. Począwszy od Photo Mode pozwalającego na łapanie własnych screenów z gry nawet w rozdzielczości 1080p, przez możliwość podstawienia ścieżki dźwiękowej z utworzonej wcześniej playlisty, sieciowe rankingi i pojedynki w pełnym online. Oczywiście można spodziewać się także płatnych dodatków – będą statki, trasy i tak dalej. W każdym razie wiedzcie, że Wipeout niebawem powróci.

■ DEVELOPER: EVOLUTION STUDIOS ■ TERMIN: ZIMA 2008 ■ CO WIDZIELIŚMY: GRYWALNE MULTI (SPLITSCREEN) I SINGLE

MOTORSTORM: PACIFIC RIFT

Harder. Better. Faster. Stronger

MotorStorm: Pacific Rift był oprócz Killzone 2 najbardziej „dorobioną" wersją zaprezentowaną przez Sony; widać było, że Evolution Studios są już na zaawansowanym etapie prac nad grą i teraz już będzie z górki. Jasne, gra czasem chrupała lub się zwieszała, ale generalnie śmigała jak ta lala. Można było sprawdzić jedną trasę dla pojedynczego gracza, a drugą w multiplayerze na podzielonym ekranie. Zacząłem od tego drugiego i muszę powiedzieć, że gra zasuwa morowo – raczej trzyma te swoje 30 klatek, liczba szczegółów na poboczach nie spada jakoś drastycznie, a kanapowa rywalizacja na torze jest zawsze miłym dodatkiem. Drugą opcją, którą można było przetestować w towarzystwie przemiłych gości z Evolution Studios, była nowa klasa samochodu, którą tak się jarali przy zapowiedziach gry – oczywiście chodzi o monster trucka, który faktycznie na trasie jest prawdziwym potworem gnębiącym mniejsze pojazdy, odbijające się od niego niczym piłeczki. Oczywiście nie jest tak zwrotny, jak choćby motocykl czy buggy.

Bardzo dobrze wygląda tropikalna wyspa, widać zróżnicowanie w grafice, o które chodziło autorom. Bywa zielono, jest woda (która na tym etapie prac jeszcze w żaden sposób nie wpływała na pojazdy hamując je, a ma to robić), wali słońce – wyglądało to znacznie bardziej atrakcyjnie, niż jedynka. A widziałem dopiero dwie trasy.

Z tego, co udało się obadać wynika, że MotorStorm nie odchodzi w żaden sposób od sprawdzonej i udanie zrealizowanej formuły – w końcu to bestseller na PS3, którego sprzedano ponad trzy miliony egzemplarzy. Będzie szesnaście tras, pełny online, więcej pojazdów i split-screen dla czterech osób. Teraz już tylko optymalizacja kodu i zapraszamy grę na sklepowe półki. //**gulash**

RESISTANCE 2

Wszelki opór jest bezcelowy

To był bardzo szybki rzut okiem na Resistance 2. Po pierwsze dlatego, że ogromna kolejka próbowała się dobić do czterech konsol z grą, a potrzymać pada chciał każdy. Po drugie zaś – Insomniaki przywieźli jedynie fragment grywalnego multiplayera. Gra, choć ładna (dużo ładniejsza od pierwszego Resistance'a, który brzydką grą nie był), nie wygląda na razie (przynajmniej w multi) tak kapitalnie, jak na screenach, które opublikowaliśmy kilka miesięcy temu – na szczęście do premiery jeszcze pół roku, więc zdolna ekipa pod dowództwem Teda Price'a zdąży, miejmy nadzieję, doszlifować braki. Teren walki znajdował się w lesie, widać było, że tekstury są ostrzejsze, modele postaci bardziej szczegółowe, generalnie wyglądało to raczej dobrze, choć jak zapewnił mnie jeden z developerów „wszystko mają jeszcze rozgrzebane".

W walce brało udział ponad 50 graczy, część z nich naturalnie bezpośrednio z siedziby firmy w Los Angeles. Zastanawialiście się pewnie, podobnie jak my, w jaki sposób tak wielkie bitwy (przypomnę, że jednocześnie będzie mogło ścierać się aż 60 graczy) zostaną rozwiązane przez developera? W bardzo prosty sposób: gracze nie tylko dzielą się na rywalizujące armie, ale także na zespoły. Coś jak plutony wewnątrz kompanii. Zespoły dostają swoje zadania (np. zabezpieczyć przyczółek A) i są przypisane do tej czynności. Oczywiście zespoły przeciwnika otrzymują konkurencyjne zadanie (czyli: zdobyć przyczółek A) i jest zabawa. Nie sądzę także, żeby zabrakło możliwości strzelania się każdy-na-każdego. Ale każdy, kto respawnował się w pierwszym Resistance na lotniskowcu w 40 chłopa wie, że specjalnie sensu to nie ma przy takiej liczbie graczy. Dobrze więc, że Insomniac o tym pomyśleli. Wykonane zadania są punktowane różnymi bonusikami – energią, chwilowym przyspieszeniem itp. Będzie dobrze, albo bardzo dobrze. Chętnie oblukamy kilka leveli z single'a, kiedy Sony uzna za stosowne podzielić się wersją preview. //gulash

■ DEVELOPER: INSOMNIAC GAMES ■ TERMIN: ZIMA 2008 ■ CO WIDZIELIŚMY: GRYWALNE MULTI

SIREN: BLOOD CURSE

Forbidden Siren, japoński horror na PS2 wydany kilka lat temu przez Sony, miał spore problemy z odbiorem poza granicami Kraju Kwitnącej Wiśni – konstrukcja gry, z tryliardem rozdziałów, flashbacków i licznymi bohaterami była zrozumiała chyba jedynie dla developerów (i naszego recenzenta Kury, który grą był nieziemsko podjarany). Ale Sony nie poddaje się i niebawem Syreny zaatakują na PlayStation 3. Zamiast nowej gry będzie to remake i remix jedynki. Remake – bo wyposażony w lepszą, podciągniętą do dzisiejszych standardów grafikę. Remix – bo autorzy obiecują uporządkować całość, ograniczyć skoki po rozdziałach, zbić je do kilku kluczowych, a całość w założeniach ma być łatwiejsza do ogarnięcia dla przeciętnego gracza. Połaziłem chwilkę – jest ładnie, mrocznie i obrzydliwie, bo zombiaki z japońskiej wsi są naprawdę wstrętne i obrzydliwie obrzygane wiąsną juchą. Gra będzie, zdaje się, do zassania z PSNa, co na pewno uczynimy i wtedy wydamy werdykt.

■ DEVELOPER: GUERRILLA GAMES ■ TERMIN: LUTY 2009 ■ CO WIDZIELIŚMY: GRYWALNY JEDEN POZIOM

KILLZONE 2

Nie oszukujmy się – pół świata zjechało się po to, żeby zobaczyć grę Guerrillasów w akcji

Faktycznie – można było zagrać w bardzo krótki, kilkuminutowy fragment drugiego poziomu gry, rozgrywający się na Helgan – ojczystej planecie czerwonookich faszystów (z tego, co nam o grze wiadomo, każdy level za pierwszym razem to minimum 45 minut rzeźni). Zanim jeszcze skończyła się konferencja, wycofałem się dyskretnie na tyły i namierzyłem stanowisko z Killzone 2. Tylko dwie konsole? Wiedziałem, że za trzy minuty zrobi się tłok, więc natychmiast przystąpiłem do zabawy.

Poziom zaczynał się tak, jak trailer – od desantu żołnierzy ISA na lądowniku. Po rewelacyjnej scenie (cały czas trwa ostrzał, inny lądownik wybucha, żołnierze przekrzykują się, kamera szaleje) chłopaki lądują w jakiejś mocno zindustrializowanej miejscówce przypominającej magazyn bądź fabrykę i zaczyna się siano do wszystkiego, co się rusza. No i przyznam, że opadła mi koparka – widoczność, szczegółowość, efekty... niesamowite. Naprawdę.

Guerrillasi w tym levelu dali sprawdzić kilka rzeczy. Po pierwsze, mnóstwo skrzyń i barykad pozwalało sprawdzić system osłon – można „przykleić" się do ściany i wychylając siać do nieprzyjaciół, można też poruszać się będąc w dalszym ciągu przyklejonym. Działa to już nieźle, ale wymaga jeszcze szlifów.

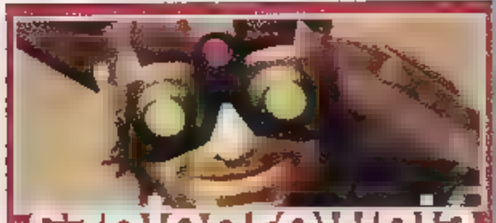
Po drugie, była współpraca między członkami oddziału. Najpierw ziomek podsadził mnie na zasadzie „siodełka", a potem kierowany przeze mnie Sev (tak nazywa się główny bohater) podał mu dłoń i pomógł pokonać przeszkodę. Fajne i efektowne. Generalnie kumple z oddziału strzelali sobie do Helgan i trochę tam czyścili pole, ale to gracz gra pierwsze skrzypce. Aha! Powalonego, ciężko rannego ziomka z oddziału można było podleczyć – po zbliżeniu się do niego na ekranie pojawiała się ikonka strzykawki.

Po trzecie, można, a nawet trzeba było [illegible] z granatnika do gniazda Helgastów i obejrzeć piękną eksplozję. Oprócz helgańskiej pukawki była to jedyna broń poza standardową, którą można było potrzymać. Szkoda, że nie da się rozwalić elementów otoczenia – to było jedyne miejsce, w którym dało się coś poważnie uszkodzić.

Akcja przeniosła się do magazynu, w którym należało powstrzymać napór czerwonookich. W pewnym momencie pojawiła się również możliwość wykorzystania detektorów ruchu w Sixaxisie (swoją drogą w dalszym ciągu nie wiemy, kiedy do Europy zawita Dual Shock 3) – przed moim nosem pojawił się zawór z wajchą w kształcie kierownicy, za który Sev złapał obiema dłońmi, a który trzeba było przekręcić. W tym momencie należało też kręcić padem, imitując ruch. Zmyślne, czekam na więcej podobnych patentów i inteligentne wykorzystanie Sixy. Strzelało się bosko, energia odnawia samoczynnie się po schowaniu się i odczekaniu kilka seund.

Demo widziałem dwa razy – raz przeszedłem je sam, za drugim razem oddałem pada jakiemuś typowi i cofnąłem się dwa kroki, żeby obejrzeć otoczenie i szczegóły. Na podstawie zaprezentowanego fragmentu można o Killzone 2 powiedzieć na pewno dwie rzeczy. Po pierwsze: faktycznie gra wygląda rewelacyjnie! I to nie tylko przez niesamowitą widoczność, kapitalnie [illegible] efekty eksplozji i dymu [illegible] charakteryzowała się [illegible] mierze pierwsza część, czyli ciężki, brudny, industrialny i przyprószony opadającym [illegible] wybuchach kurzem klimat futurystycznej wojny. Być może są osoby, do których nie przemawia – ja uważam jednak, że Guerrillasi trafili klimatickiem w dziesiątkę, a wszystko na to wskazuje, że podobnie będzie też w sequelu. Czy wspomniałem, że postacie fenomenalnie się ruszają, cudownie biegają i kapitalnie wylatują w powietrze przy eksplozjach granatów? No to wspominam właśnie teraz.

Po drugie zaś... Po tym, co pokazano i informacji, że gra ukaże się w lutym 2009 (a więc za 9 miesięcy!), absolutnie nie można wyciągnąć żadnych daleko idących wniosków. Helgaści na tym etapie nie zachowywali się super-inteligentnie? Być może właśnie dlatego Guerrilla Games zatrudnia kilku znanych programistów AI od czerwca tego roku na półroczny kontrakt. Gra teraz wygląda na killera, ale czy pod koniec tego roku nie pojawi się coś, co po raz kolejny podniesie poprzeczkę? A online, coop? Same niewiadome. Ważne, że Sony pokazało, iż w temacie tej gry coś się dzieje i wszystko idzie w dobrym kierunku – zapowiada się naprawdę killer i tak gra wygląda tak, jak na screenach i prawie tak, jak w niesławnym renderze sprzed kilku lat... Mam nadzieję, że niebawem będziemy mieli okazję przyjrzeć się jej nieco bliżej. ■■



szpiegrownia

Pojawił się cień nadziei na to, że jednak ujrzymy Shenmue 3. SEGA przymierza się do wydania remake'ów części pierwszej i drugiej na Wii. Od ich powodzenia może zależeć los „trójki" – szmery

COŚ (NIE) HALO

Master Chief nie będzie miał długich wakacji. Jego powrót jeszcze w tym roku jest niemal przesądzony. Najpierw dużo mówiło się o kolejnej odsłonie Halo tworzonej przez Gearbox (Aliens: Colonial Marines, Brothers in Arms, Borderlines), później pojawiły się plotki o prequelu, który miałby być trochę podobny do Uncharted (tpp adventure shooter). Podobno w projekt zaangażowali się ludzie z WETA, którzy zrobili efekty specjalne do „Władcy Pierścieni", współpracowali przy mocapie do Heavenly Sword. Studio należy do Petera Jacksona, który miał robić film Halo, więc coś jest chyba na rzeczy. Jednak równie dobrze może to być dodatek do trzeciej części. Jeśli mam rację, ukaże się on jesienią...

DRAKE W INDIACH

Nathan Drake nie zamierza poprzestać na jednej niezapomnianej wyprawie po skarb i powoli kompletuje ekwipunek na kolejną. Tym razem celem podróży będzie dżungla [illegible] w Indiach. Oby [illegible] zapasu amunicji, [illegible] nieprzeciętnych zmarszczek. Więcej na ten [illegible] Naughty Dog zmieni klimat na bardziej mroczny, jak to miało miejsce w przypadku drugiej części przygód Jak & Daxtera na PS2.

WSTANIE Z GROBU

Killer Instinct, doskonałe mordobicie od RARE, o którym żaden hardcore'owiec nie ośmieliłby się zapomnieć, ukaże się na Xboxa 360, ale raczej nie w tym roku. Dobrze wiedzieć, że seria nie umarła. Czas odkurzyć SNESa lub N64 i przypomnieć sobie trzydziestoclosowe combosy. Moim faworytem jest Fulgore.

ATAK BELMONTÓW

Drakula może już zacząć spisywać testament. Konami pracuje aż nad trzema nowymi odsłonami serii Castlevania. Powody do radości mają posiadacze DSa, Wii oraz PS3 i X360. PSP zostało na lodzie. Niepokojące jest to, że nikt nie robi nowych gier na tę konsolkę...

JAK NIE SLY, TO CO?

Tuż [illegible] Sony pożegnał Cole'a MacGratha i jego ekipę złodziei, [illegible] spadkiego kumpla, niedźwiedzia Sly'ego. Mają powody być mocno zdołowani. Nie dość, że niedobitki Sucker Punch pracują nad inFamous, to jeszcze spora część ekipy odeszła do innej firmy i tworzy kompletnie nową grę. Nie potrzeba przepytywać zaprzyjaźnionych informatorów, żeby domyślić się, że dni szopa złodzieja i spółki są policzone.

MAŁY KSIĄŻĘ

Moje niezawodne gumowe ucho wychwyciło rozmowy przedstawicieli Microsoftu z Ubisoftem na temat zapewnienia statusu exclusive'a dla X360 grze The Little Prince. Nie chodzi o najnowszą odsłonę Prince of Persia, Mały Książe to inny projekt, o którym na razie nie wiadomo nic poza tym, że istnieje.

FATALNA OKŁADKA 1.5

Kanadyjski oddział Koei ostro dłubie nad nową wersją Fatal Inertia, usprawnioną, ładniejszą i ogólnie o wiele lepszą od oryginału. Futurystyczne wyścigi, które otrzymały od nas nagrodę za najgorszą okładkę 2007 roku, ukażą się na PS3 i X360, a nazywać się będą Fatal Inertia EX. Owo cudo wyląduje na półkach sklepowych „szybciej niż się spodziewacie".

CRASH BANDICOOT MIND OVER MUTANT

Maska Aku-Aku dorobiła się złego bliźniaka Uka-Uka. Boki zrywać!

Gra powstaje w studiu Radical Entertainment (m.in. The Simpsons: Hit & Run, Scarface: The World is Yours i poprzednia część przygód rudego kurokrada – Crash of the Titans). Ich nowa produkcja nie zapowiada się na rewolucję, ale zwykłą kontynuację pomysłów z poprzedniej części, w której poznaliśmy tytułowych Tytanów.

Powraca kontrola przeciwników i wykorzystywanie ich umiejętności do walki, eksploracji i rozwiązywania prostych zagadek. Nowością ma być możliwość chowania jednego z nich do „kieszeni" i korzystania z drugiego, co zapewni większą swobodę wykorzystywania ich zdolności. I tak np. Basher to gigantyczny nietoperz, który nie lubi głośnych sąsiadów. Wytrzymały, ale powolny stwór, który – poza oczywistą zdolnością latania – może przywołać zabójcze tornado. Każdy mutant będzie opisany statystykami, więc spodziewajcie się opcji ulepszania mocy oraz zdobywania nowych umiejętności. Będziemy mogli spowalniać czas, zamrażać wodę lub zamieniać się w gigantyczną kulę i w ten sposób pokonywać przeszkody. Nie zabraknie też niezwykle wyrafinowanych mocy, które sprowadzają się do przywalenia komuś z piąchy. Crash otrzyma nowe ruchy, pojawi się też więcej walki oraz intuicyjny system namierzania przeciwników.

Twórcy przyznali, że skupiają się przede wszystkim na Wii, dzięki czemu już wczesna wersja gry zapowiada się na jeden z ładniejszych tytułów na ten sprzęt. Poziomy prezentują się bardzo dobrze, w otoczenie wpakowano sporo obiektów, a główni bohaterowie i przeciwnicy zostali świetnie zaprojektowani. A sterowanie? Producenci mówią, że gracze nie chcą wykonywać zbędnych ruchów, gdy za daną akcję może odpowiadać po prostu jeden przycisk i tutaj zdecydowanie się z nimi zgadzamy. Oczywiście nie zabraknie specjalnych ataków, które będą w pełni wykorzystywały kontroler Wii.

Fabuła to niezmiennie ratowanie świata, oczywiście z humorem. Cortex kolejny raz chce przejąć planetę i zemścić się na wszystkich jej mieszkańcach za nieudane dzieciństwo, Tiny pragnie przejąć rolę głównego bohatera od Crasha... i dalej w tym klimacie.

Wychodzi na to, że autorzy Crash of the Titans nie zdecydowali się na większe zmiany, a tylko rozwinięcie dobrze przyjętych koncepcji. Wprawdzie seria nie ma większych szans na odbudowanie swojej pozycji po tym, jak porzuciła ją ekipa Naughty Dog, ale kolejna odsłona ma szansę przyciągnąć nowych fanów. Szczególnie na Wii. ■■

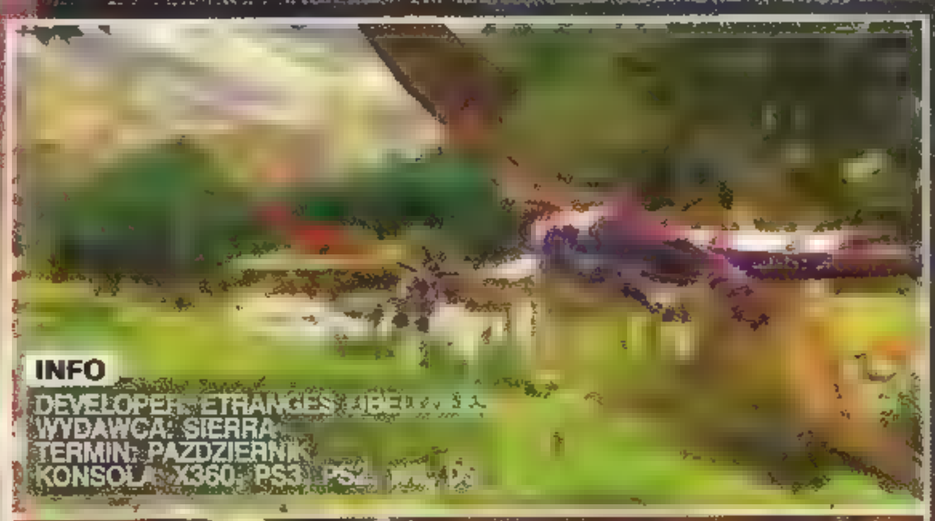
THE LEGEND OF SPYRO DAWN OF THE DRAGON

To już zupełnie inny Spyro, niż fajtłapowaty smoczek sprzed dekady

The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon tworzy inne studio niż poprzednie części gry – francuskie Etranges Libellules. Ciężko teraz prorokować, czy zmieni się też jakość gry, ale będzie to pierwsza odsłona serii na PlayStation 3 i Xbox 360, choć nie zapomniano o popularniejszych platformach. We wprowadzeniu do historii Spyro budzi się po trzech latach z hibernacji, wygląda za okno i widzi, że niejaki Dark Master okupuje świat. Z braku innych zajęć ochoczo rusza oczyszczać z mroku Świat Smoków. A razem z nim Cynder, smoczyca pokonana dwie części temu, która teraz będzie towarzyszyć Spyro przez całą grę. Wiąże się to z coopem, który – podobnie jak w serii LEGO Star Wars – ma być dostępny w locie. Współpraca między Spyro i Cynder opiera się na jednoczesnym wciskaniu przycisków, pomaganiu sobie przy zagadkach i jednoczeniu sił w ataku i obronie.

The Legend of Spyro w nowych szatach nie ma już wiele wspólnego z oryginalnymi produkcjami z PS one, bardziej skupia się na przysmażaniu tyłków wrogom, niż na wspinaniu się i przeskakiwaniu nad rozpadlinami. Walka z niezbyt rozgarniętymi masami przeciwników wydaje się swoistym diabełkiem z pudeleczka twórców; począwszy od wyboru spośród dwójki różniących się smoków, po system przypominający uproszczoną wersję tego z God of War. Jest nawet rozwój postaci – kolekcjonując świecidełka możliwe będzie mastero[illegible] kolejnych umiejętności: elektryczności, lodu i płomieni w wypadku Spyro oraz trucizny, cienia i wiatru, jeśli chodzi o Cynder. Za umiejętne korzystanie z kombosów gra wypłaci więcej punktów doświadczenia, za które dopakujemy naszych plujących ogniem milusińskich. Dokładając do tego różne zestawy zbroi do zebrania (osobno na głowę, tułów i nogi – zaraz, smoki mają nogi czy kończyny?), można śmiało powiedzieć, że gra na dobre stała się slasherem. Prostym i przystępnym dla każdego.

W Dawn of the Dragon smoki będą mogły wreszcie latać – jak mówią autorzy „prawie wszędzie". Do dubbingu zatrudniono pierwszoligowe gwiazdy Hollywood: Garry'ego Oldmana, Elijaha „Frodo" Wooda, Christinę Ricci i Marka „use the force Luke" Hamilla. Po tym wszystkim pozostało tylko jedno pytanie – co na to Szewczyk Dratewka? ■■



ŻYJ BY GRAĆ.

GRAJ BY ŻYĆ.

NBA

NBA Ballers CHOSEN ONE™

PREMIERA
05.06.2008

Komentowane przez
Dwighta Howarda i Ala Horforda

nbaballers.com

3+
www.pegi.info

XBOX 360

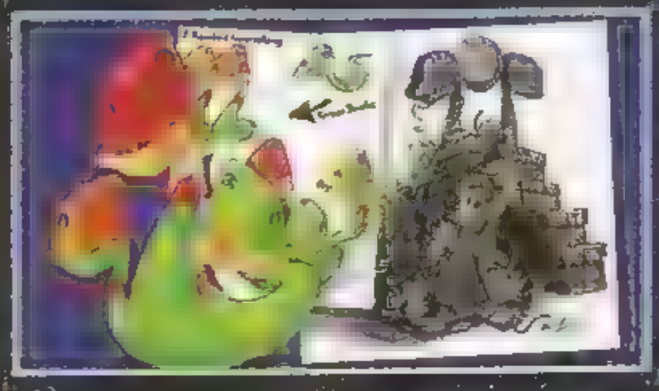
MIDWAY
www.midway.com

VIVA PIÑATA 2 TROUBLE IN PARADISE

W moim ogrodzie wszystko jest...

INFO
DEVELOPER: RARE
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: JESIEŃ 2008
KONSOLA: XBOX 360

□ Czterogłowy wąż znany jest już z „jedynki". Obok weteranów pojawią się też całkowicie nowe stworzenia, każde z niepowtarzalnym domkiem, w którym dojdzie do inicjacji.



□ Czarno-białe zwierzaki nie są smutne, czy wrogie. Są po prostu nieoswojone. Ogród dla najrzadszych okazów musi spełniać rygorystyczne warunki. Często kluczową rolę odgrywa roślinność. Tylko jakie chwasty zechcą rosnąć na śniegu?

N Microsoft ze wszystkich sił stara się zerwać z zawężającym ich grono odbiorców wizerunkiem Xboxa 360 jako konsoli dla wyborowych graczy. Kroki podejmowane wahają się od małych tiptopów, po wielkie susy. Najbardziej znanym i jednocześnie naprawdę udanym z całą pewnością jest Viva Piñata. Nie dalej, jak pod koniec 2006 roku na rynku pojawiła się cukierkowa, kolorowa i sympatyczna gra, którą wystawiano na front w wojnie o klienta przeciętnego kilku(-nasto) letniego, czy też takiego w spódnicy, czyli klientkę. Ktoś jednak firmie podłożył nogę, ponieważ VP wyszła świetnie, zajmująco i świeżo, tyle że stanowczo za skomplikowanie. Pod przykrywką dostępnej dla każdego zabawy schował się prawdziwie hardcore owy kawałek kodu wymagający od gracza długich godzin wprawy. Pokpiono też nieco aspekt społeczny, co niejednemu obserwatorowi branży wrzuciło zdziwienie na twarz. Druga część została oficjalnie zapowiedziana na imprezie Microsoft Xbox Day i z miejsca ponownie rozpaliła serca zapalonych fanów uprawiania ziemi.

PIES OGRODNIKA

Mimo wszystko nadal dość trudno scharakteryzować, czym dziecko Rare jest. Wypada jednak podjąć tę rękawicę i zmierzyć się z zadaniem, ponieważ twórcy zapowiedzieli brak większych zmian w samej strukturze rozgrywki. Skupili się zdecydowanie na dodaniu wszystkich tych elementów, których zabrakło w pierwowzorze.

W Viva Piñata gracz steruje kursorem w kształcie koła przesuwając go po określonym terenie, a zadanie polega na tym, by przy pomocy udostępnionych środków stworzyć z cuchnącego śmietniska tętniący życiem ogród. Te narzędzia to łopata, konewka i woreczek nasion. Niewiele, ale z czasem pojawiają się odpowiednie ulepszenia zapewniające łatwiejszą pracę. Przywiązani do postaci młodego rolnika fani Harvest Moon patrzą na VP nieco ostrożnie, ale formuła bezosobowej istoty zarządzającej ekosystemem sprawdziła się w poprzedniej części, przez co koncept nie ulegnie zmianie. Okolicę zamieszkują barwne, wykręcone postacie służące pomocą przy prowadzeniu ogrodu.

Cała ta otoczka schodzi i tak na drugi plan w chwili w której pojawiają się tytułowe Piniaty. W zasadzie są to kukły imitujące zwierzęta, które zgodnie z tradycją powinny zawisnąć na każdym meksykańskim (choć nie tylko) drzewie podczas imprezy z udziałem dzieci. Wypchane są słodyczami, a ekipa Rare nadała im cechy bohaterów z kreskówek (swoją drogą powstał serial animowany dla dzieci na licencji gry), osadziła w szeregu zależności i postawiła za cel gracza dbanie o to, by łańcuch pokarmowy nie zawisł na drodze ku spójnej koegzystencji w ogrodzie. Powrócą wszyscy bohaterowie pierwszej części, a dodatkowo zapowiedziano pojawienie się aż trzydziestu całkowicie nowych zwierzaków, co w sumie dać ma budzącą szacunek liczbę stu osobników. Na razie dało się wyłapać pingwiny, wielbłądy, nosorożce i kraby.

KOLEJKĄ DO RAJU

Utrzymanie oprawy i generalnie otoczki w klimatach rajskich i sielankowych nie mogło być zadaniem trudnym. Jaskrawe barwy zdominują otoczenie i mieszkańców tego świata, nawet szkodniki nie są czarne, tylko

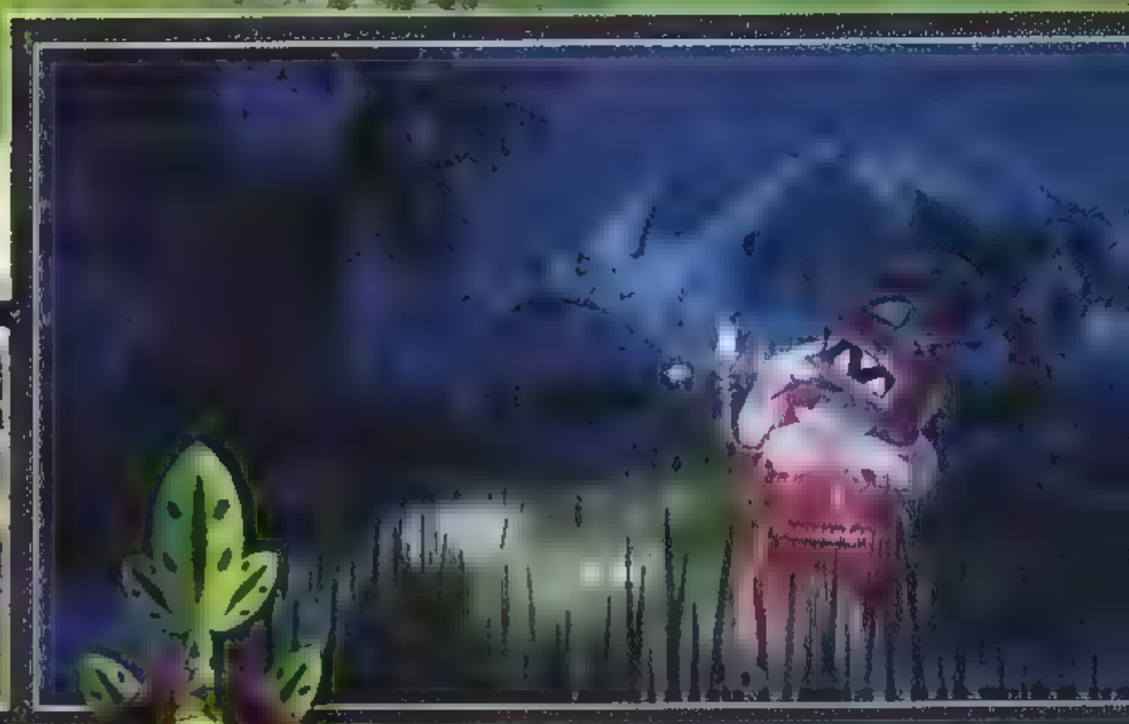
krwistoczerwone. Podtytuł Trouble in Paradise nie sugeruje może zbyt wiele (nasuwa skojarzenia z ostatnim Burnoutem, nie?), ale twórcy szczodrze obdarowali zainteresowanych informacjami. Najbardziej niezwykłą wydaje się ta o wykorzystani kamerki Vision. Niedawno testowaliśmy ją w N+ i narzekaliśmy na marnowanie potencjału. Dobrze wiedzieć, że panie i panowie z Rare czytają eNpluse. W pudełku poza płytką znajdzie się jeszcze zestaw specjalnych kart. Na nich zawarte zostaną przeróżne informacja, które po odczytaniu przez obiektyw kamery zaowocują różnościami w grze. Wiadomo, że znajdzie się karta pogody, która zmieni aurę w ogrodzie z deszczowej na słoneczną. Twórcy pochwalili się też ciekawymi kombinacjami zwierząt odblokowywanymi właśnie dzięki kartom. Wykorzystanie ich jednak nie idzie tylko w jedną stronę. Dzięki porządnemu kodowi sieciowemu stanie się możliwe wysyłanie zdjęć ulubieńców na serwery gry, a także do siebie lub znajomych na mail. Ale to dopiero wierzchołek góry lodowej. Kamerka potrafi odczytać dane z telewizora LCD i innych urządzeń (iPod), które wyświetlą wygenerowany kod, dzięki czemu dzielenie się wyhodowanymi okazami będzie łatwe, proste i być może nawet przyjemne.

Już w pierwszej części można było nakupować swoim podopiecznym masę fikuśnych zabawek i ozdób. Ba! Niektóre gadziny nie chciały się parować bez odpowiedniego ekwipunku. Teraz interakcja z gadżetami pójdzie jeszcze dalej. Wyjątkowo uzdolnione zwierzaki zrobią użytek ze skakanki, małego samochodziku, hu-

ła hop, czy instrumentów muzycznych(!). A już totalnie slitaśne wydają się te mieszczące się w wagonach kolejki kursującej po ogrodzie. Wygląda to dosłownie uroczo, a właśnie patrzenie na owoce swojej pracy należało do jednej z przyjemności już w oryginale.

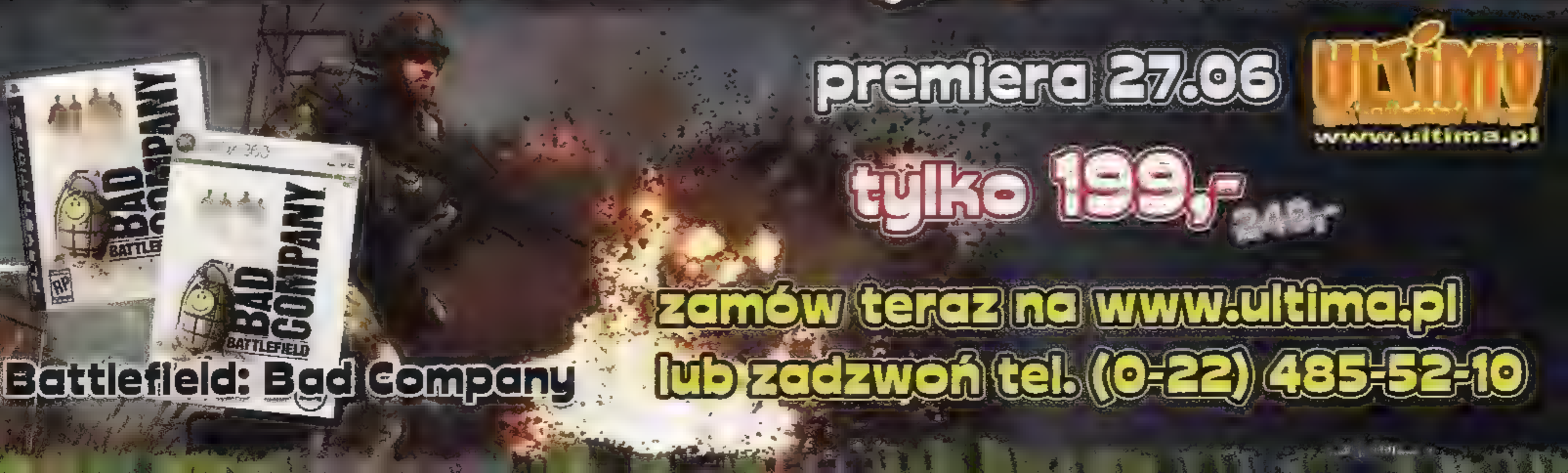
ARKTYCZNE SZALEŃSTWO

Jak to się stało, że w dobie wszędobylskiego wpychania opcji zabawy dla kilku chętnych dosłownie do każdej gry (poza tymi przeznaczonymi dla jednego, oczywiście) w Viva Piñata pierwszym zabrakło choćby zapowiadanych odwiedzin ogrodu znajomego? No właśnie. Teraz czas nadrobić zaległości. Przede wszystkim tryb kooperacji offline. Teraz synuś nie zagubi się w polu, na roli, bo tata czuwa z łopatą, by pomóc pociesze w trudnym zadaniu. Wystarczy wcisnąć „start" na drugim padzie, by cieszyć się trybem współpracy. Na razie nie wiadomo, czy graczy będzie mogło być więcej i czy



pojawię się jakieś potyczki przez sieć, ale z drugiej strony jakoś trudno wyobrazić sobie tryby (garden deathmatch?) do multi w takiej grze. Z całą pewnością powróci obdarowywanie znajomych rzadkimi gatunkami zwierzaków.

Dwa nowe środowiska z całą pewnością pogłębią doznania płynące z rozgrywki. Pustynia i bliżej niesprecyzowane okolice koła podbiegunowego prezentują się bardzo ciekawie. Do nich właśnie przypisane są niektóre Piñaty, ale – co wielce ciekawe – w pewnym momencie widać zielony ogród i niemałą zaspę śniegu w jednym z rogów. Czyżby jednak możliwe było hodowanie jednocześnie zimnolubnego niedźwiedzia polarnego i grzechotnika uwielbiającego upał? Powrócą znane postacie, a generalnie pomysł na Viva Piñata: Trouble in Paradise jest właśnie jak dobra znajoma. Dobra. Znajoma. ■■



EX-CLOVER TWORZĄ CZTERY GRY DLA SEGI!

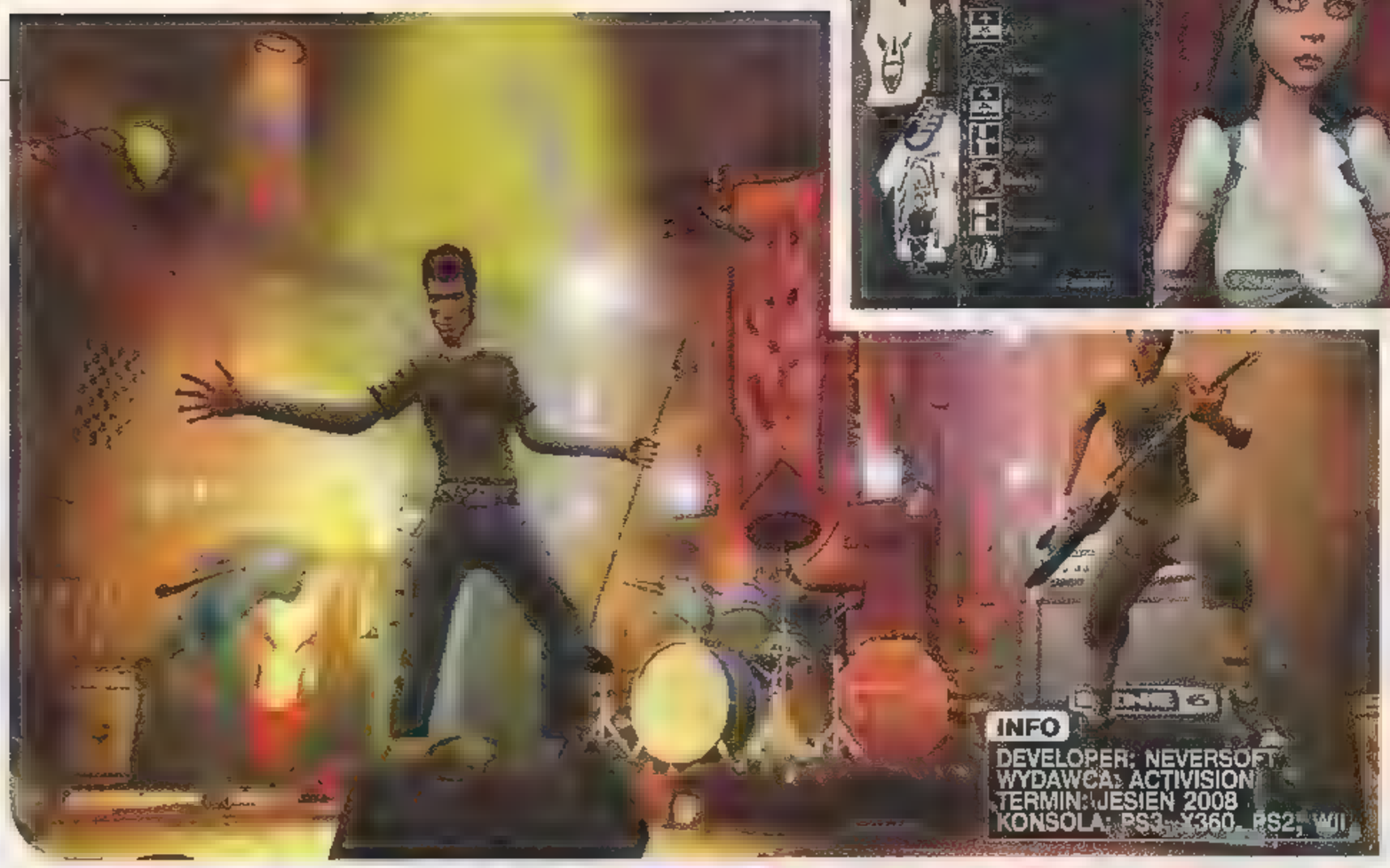
Koniec plotek i domysłów. Platinum Games (do niedawna SEED, a jeszcze wcześniej Clover Studios) będą tworzyć gry wyłącznie dla SEGI. Zaskoczeni? My jesteśmy. I to bardzo. Platinum Games to silna ekipa, jedna z największych gwiazd Capcomu – Shinji Mikami (twórca Resident Evil), Hideki Kamyia (Devil May Cry), Atsushi Inaba (Viewtiful Joe, Okami). Ich gry zawsze były wyjątkowe i zawsze rządziły. Niestety, Capcom nie potrafił zadbać o to, by się odpowiednio sprzedały. Szefowie Platinum Games zdradzają, że zdecydowali się na współpracę z SEGĄ nie tylko dlatego, że to świetny wydawca. Zależało im przede wszystkim na swobodzie twórczej, możliwości tworzenia zupełnie nowych gier, a nie maszynowym trzaskaniu sequeli. Ale i tak jesteśmy przekonani, że doczekamy się kontynuacji gier, o których za moment przeczytacie. Zobaczymy jak „Niebiescy" poradzą sobie z promowaniem totalnie nieznanych, ale totalnie oryginalnych tytułów. O jedno na pewno nie muszą się martwić. Stutrzydziestoosobowa ekipa Platinum to weterani branży, którzy nigdy nie zawodzili, a ich gry można kupować w ciemno, mając pewność, że wysoka jakość wykonania będzie szła z ogromną grywalnością.

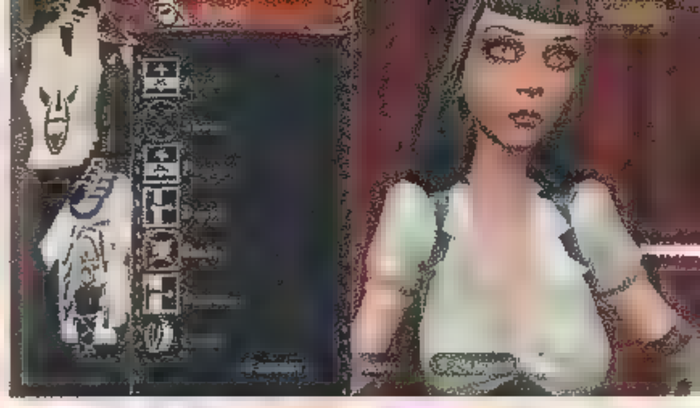
Ex-Clover szykują na początek cztery tytuły. Na pierwszy ogień idzie MadWorld na Wii. Czarno-biała oprawa z kolorowymi wstawkami(autorów zainspirowało Sin City), krew lejąca się hektolitrami, brutalny bohater o imieniu Jack, nabijający przeciwników na kolce, rozrywający ich gołymi rękoma, albo szatkujący piłą mechaniczną – tak w skrócie wygląda pierwsza gra na Wii, na którą czeka cała redakcja eNplusa. Jack oczywiście ma swoje powody by walczyć, ale na razie ich nie znamy. Wiadomo tyle, że doczekamy się fabuły na kształt tej z filmu „Running Man", a wyczyny bohatera będą obserwowane i punktowane. Czy prócz broni białej pojawi się również palna? Możliwe, ale autorzy kładą nacisk głównie na walkę wręcz. Właśnie dlatego nie trzeba będzie celować wiilotem w ekran, a większość combosów wyprowadzimy naciskając przyciski.

Za drugą grę noszącą tytuł Bayonetta odpowiada Hideki Kamiya, twórca Devil May Cry. Dobrze myślicie, X360 i PS3 dostaną kolejnego wspaniałego slashera. Nie może być inaczej skoro główna bohaterka ma pistolety przymocowane do butów i korzysta z nich, gdy sprzedaje przeciwnikom kopniaki. Laseczka ma na imię Bayonetta (Bagnetka) i jest wiedźmą, która odrodziła się w czasach współczesnych, by walczyć z aniołami. Nic więcej na temat gry nie wiadomo, prócz tego, że ma wprowadzić dużo innowacji do skostniałego gatunku gier akcji.

Niespodzianką jest Infinite Line na DSa. Akcja toczyć się będzie w kosmosie, zaś gracze sami stworzą statek z setek części i dobiorą załogę. Trójwymiarowa grafika sprawi, że opadną nam z zachwytu szczęki, a głęboka fabuła ma przypomnieć, co to znaczy być człowiekiem. Zanim to nastąpi minie około sześćdziesięciu godzin zabawy.

Za czwarty, nienazwany jeszcze projekt, odpowiada Shinji Mikami. Po twórcy Resident Evil spodziewamy się cudów, ale niestety SEGA i Platinum Games nie wykazują chęci zdradzenia jakichkolwiek detali. Jeszcze będzie czas by przyjrzeć się tej grze, na przykład przy okazji premiery pozostałych trzech. Kiedy? Nie wcześniej niż w przyszłym roku. Czekamy! ■■





GUITAR HERO WORLD TOUR

A czy będzie można grać na gitarze?

Niespodzianka! W nowym Guitar Hero (już bez numerka, a z podtytułem World Tour) da się grać na różnych instrumentach. Jak w Rock Band, jedna osoba zasiądzie przy perkusji, ktoś inny wydrze się do mikrofonu, a dwóch kolejnych graczy chwyci w dłonie wiosła. No kto by się spodziewał.

Nie ma co się cieszyć, gary od gry Harmonix nie będą pasować do nadchodzącego GH. Neversoft proponuje własne rozwiązanie – pedał znamy z Rock Band, okrągłe panele, w które trzeba uderzać pałeczkami również, tyle że ich liczba skurczy się z czterech do trzech. W zamian dostaniemy dwa talerze służące do aktywowania bonusa (Star Power). Podczas bisów w trybie kariery będzie można popisać się umiejętnością fristajlowania, co powinno ucieszyć wszystkich bębniarzy amatorów

Zapominamy o kablach, bezprzewodowe kontrolery nadejdą już niedługo. W Rock Band zarówno perkusja jak i mikrofon są uwiązane do konsoli (w wersji na PS3 gitara jest bezprzewodowa), więc jest to krok do przodu. Wiosła przejdą tajemniczy lifting, doczekamy się również czegoś, co pozwoli grać w zupełnie inny sposób, ale detali póki co brak. Nie bójcie się o portfele, stare kontrolery z poprzednich części będą pasować do World Tour. Pozostanie dokupić perkusję i mikrofon

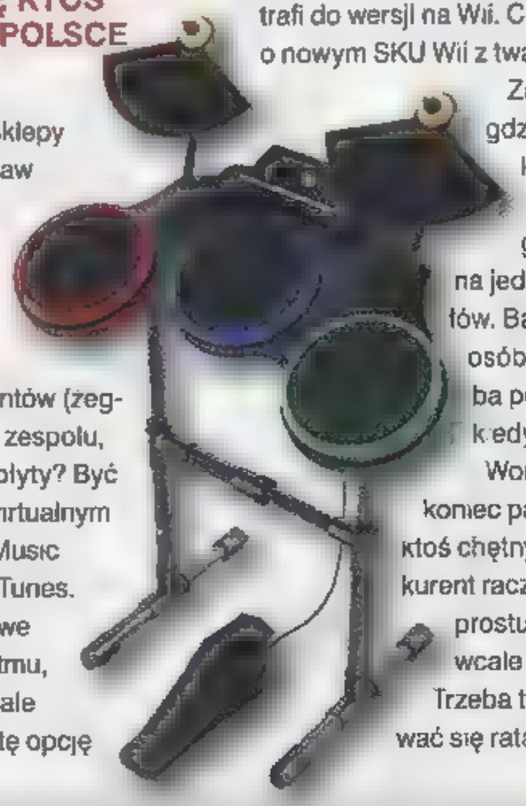
WORLD TOUR PRAWDOPODOBNIE UKAŻE SIĘ POD KONIEC PAŹDZIERNIKA. ZOBACZYMY CZY POJAWI SIĘ KTOŚ CHĘTNY DO WYDANIA JEJ W POLSCE

Activision nie zdradza na razie ceny gry, ale sklepy przyjmujące preordery sugerują, że cały zestaw będzie droższy niż Rock Band o około dwadzieścia dolarów. O cenę europejską boimy się pytać – komplet pewnie dojdzie do dziewięciu paczek...

Zgodnie z panującą modą, gracze sami zdecydują o wyglądzie postaci oraz instrumentów (zegnamy licencje). Da się również stworzyć logo zespołu, a nawet zaprojektować okładkę płyty. Jakiej płyty? Być może pojawi się opcja zebrania na jednym, wirtualnym krążku piosenek stworzonych przy pomocy Music Studio i wrzucenia go na sieciowy serwis GHTunes. Edytor pozwoli nagrać własne kawałki; możliwe będzie ustalenie (niemal) wszystkiego: od rytmu, poprzez linię melodyczną, po bas i perkusję, ale nie da się dorzucić wokalu. Pewnie dodadzą tę opcję w kolejnej odsłonie gry, promując ją jako niebywałą rewolucję czy coś w tym stylu.

□ Oto wspomniany edytor zwany Music Studio. I fajnie, tylko niby czemu nie będzie można nagrać wokalu? Rockowy kawałek bez wycia to jak piwo bez piany...

Bardziej konserwatywni (leniwi) użytkownicy skupią się na piosenkach przygotowanych przez ekipę Neversoftu. Van Halen i The Eagles nie grzeją nas specjalnie, ale za to kawałki Linkin Park przerobimy na każdy możliwy sposób po kilkadziesiąt razy. Standardowo co jakiś czas w sieci pojawiać się będą nowe utwory, a po raz pierwszy opcja zakupu i ściągnięcia piosenek trafi do wersji na Wii. Czyżby tym samym potwierdzały się plotki o nowym SKU Wii z twardzielem?



Zapowiedziano też nowe tryby kariery, gdzie trzeba będzie wykazać się grą na każdym instrumencie. A gdyby i tego było Wam za mało, wskoczycie do sieci, gdzie prócz standardowych walk jeden na jednego, weźmiecie udział w walce zespołów. Battle of the Bands to zabawa aż dla ośmiu osób. To na nasze oko dwa razy więcej niż liczba posiadaczy Rock Band w Polsce, ale może kiedyś uda się zmierzyć z rodakami.

World Tour prawdopodobnie ukaże się pod koniec października. Zobaczymy czy pojawi się ktoś chętny do wydania jej w Polsce. Jej główny konkurent raczej ominie nas szerokim łukiem (gra po prostu nie zostanie wydana w Polsce), chociaż wcale nie uważamy, że to za droga zabawka. Trzeba tylko mieć z kim się zrzucić i zainteresować się ratami. Dla chcącego nic trudnego ■■

NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KSIĄŻE W KINIE

Jake Gyllenhaal znany z ról w takich filmach, jak „Zodiak", „Tajemnica Brokeback Mountain", „Pojutrze" czy „Jarhead" wcieli się w Księcia (Dastana) w filmowej adaptacji Prince of Persia. Księżniczkę zagra Gemma Arterton (zobaczymy ją u boku Davida Craiga w nowym Bondzie – „Quantum of Solace"), a film wyreżyseruje Mike Newel („Donnie Brasco" i... „Harry Potter i Czara Ognia"). Książe będzie walczyć o to, by Piaski Czasu nie trafiły w niepowołane ręce. Co z tego wyjdzie, okaże się w przyszłe wakacje. To będzie wysokobudżetowa produkcja, a nie jakiś uwebollowy crap.

TANIO NIE DAJĄ

Electronic Arts staje na głowie, by przejąć Take Two, ale póki co nic z tego nie wychodzi. Elektronicy chcą się zapożyczyć na miliard dolarów, żeby tylko postawić na swoim, ale udziałowcy Take Two nie spieszą się ze sprzedażą. Akcje firmy poszły w górę, gigantyczny sukces GTA IV i podpisanie umowy z Universal Pictures odnośnie produkcji filmu Bioshock umocniły pozycję firmy. Co nie znaczy, że do przejęcia nie dojdzie.

CAPCOM NIE NA SPRZEDAŻ

Szefowie Capcomu przestraszyli się, że ktoś mógłby chcieć przejąć ich firmę (tak jak EA próbuje połknąć Take Two) i uciekają się do wszelkich sztuczek, żeby uprzykrzyć życie każdemu, kto w przyszłości chciałby ich wykupić. A jest co kupować. W czerwcu japoński gigant będzie obchodzić dwudzieste piąte urodziny. Z okazji radosnego jubileuszu firma postanowiła pochwalić się informacjami o całkowitej sprzedaży gier z poszczególnych serii. Rządzi Resident Evil (50 gier, 34,5 miliona egzemplarzy), na drugim miejscu jest Mega Man (120 gier, 28 milionów egzemplarzy), a trzecie przypadło Street Fighterowi (59 gier, 25 milionów egzemplarzy). Devil May Cry jest piąty, a Onimusha szósta.

STREET FIGHTER IV NA PC

Na Xboxa 360 i PS3 też, możecie spać spokojnie. Capcom wreszcie oficjalnie wskazał platformy na których ukaże się najnowsza część tej w końcu serii. Zaskoczenia nie ma. Teraz trzeba czekać na dokładną datę premiery, ale gra ma ukazać się jeszcze w tym roku.

WE LOVE GOLF!™

TAK WYSTRZAŁOWEGO GOLFA JESZCZE NIE WiiDZIAŁEŚ!

PREMIERA: 19.06.2008!

3+ www.pegi.info

Wii

©2007 CAPCOM / CAMELOT. Wii I THE Wii LOGO SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO

139,90

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

CAMELOT™ SOFTWARE PLANNING

CAPCOM®

capcom-europe.com

THEY

Patrz na siebie, nie na „onych”

INFO
DEVELOPER: METROPOLIS / CDP RED
WYDAWCA: CD PROJEKT
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, X360, PC

Motywując dzieciaka można mniej więcej tak go ustawiać. Liczy się to, co ty robisz, czego chcesz. To, że wszyscy idą na wagary, nie znaczy, że ty masz to robić. Ale topór jest obusieczny. Tato, mamo, wszyscy u mnie w klasie dostali piątki, ale ja jestem nonkonformistą i wpadł mi lacz. Ha! Na poletku strzelanin fpp jest już bardzo tłoczno, ale mimo to absolutnie zawsze znajdzie się miejsce na jeszcze jedną, kolejną, z pozoru odkrywczą pozycję, która to ma jakiś patent jawiący się niczym deus ex machina.

TO TYLKO ONI

Fabuła w strzelankach schodzi na piętnasty, czy też dwudziesty plan, na co przykładem wprost idealnym jest They. Oto na razie bezimienny bohater jest członkiem oddziału walczącego z terroryzmem. W roku 2012 na Ziemi pojawiają się tajemnicze roboty sterowane mistyczną siłą nadającą im niesamowitych mocy, swoistego myślenia i poczucia stada. Nie, nie chodzi o polskich pseudo-kibiców, czy też inwazję agresywnych fanów z Anglii. W gruncie rzeczy historia opowiada o tym, jak to coś (zakładać można, że eksperyment), gdzieś (niedaleko, bo na Wyspach), komuś (rząd, ale na pewno palce w aferze maczały USA i Rosja) nie wyszło. Twórcy zastrzegają sobie, że to nie inwazja, a wrogowie są rdzennie ziemscy. Konspiracja pełną, blaszaną gębą.

Zazwyczaj jest tak, że po drodze spotyka się coraz trudniejszych gości przeznaczonych do eliminacji, ewentualnie znów większych jegomości stanowiących odpowiednie wyzwanie. W They sprawa ma się nieco inaczej. Przeciwnikami są nie tylko inteligentne, humanoidalne maszyny. Roboty występują w różnych odmianach, są większe i mniejsze, lewitujące itp. Tytułowi „oni” to jakby duchy, czerwone zjawy kształtami przypominające płaszczki, które opanowują maszyny, ale również istnieją niezależnie. Głównym daniem mięsnym będzie więc ostrzał robotów wyposażonych w przeróżne działa, kierowanych przez nadprzyrodzone strachy na lachy. Wątek fabularny starczy na około dwanaście godzin, co nie jest wynikiem słabym. Wręcz przeciwnie. Trzeba mieć sporo w zanadrzu, żeby rzucić się na dostarczenie aż tylu godzin intensywnej i zróżnicowanej jatki, która przykuje grającego do ekranu i pada.

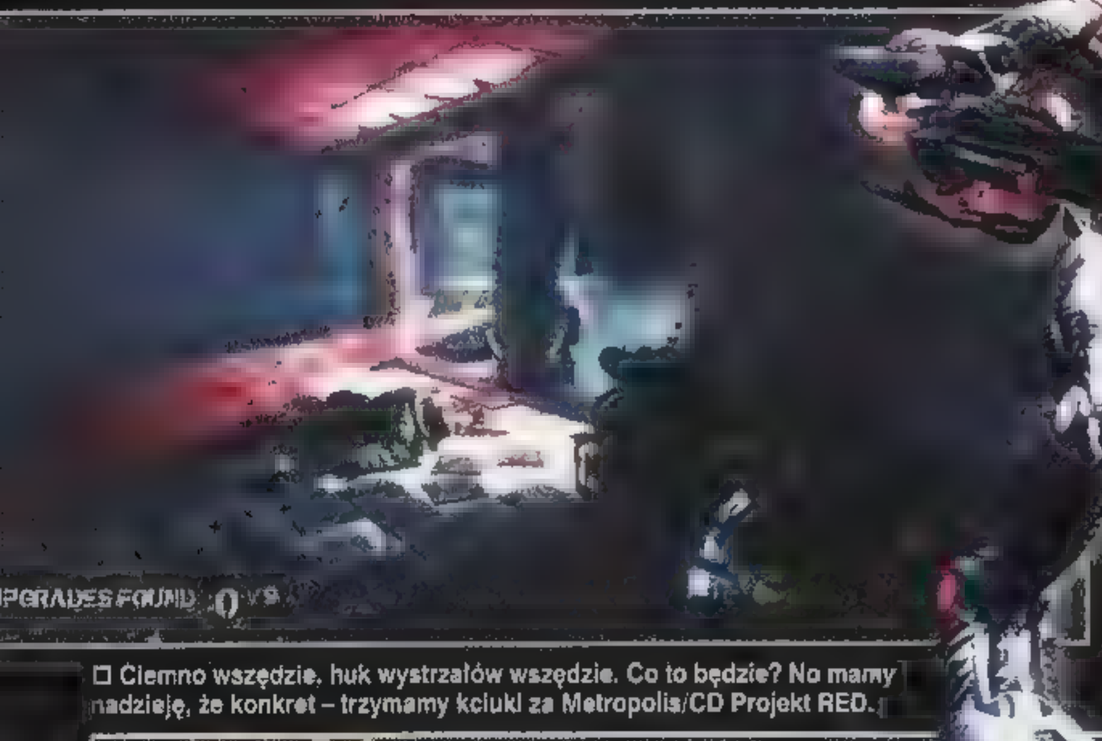
LEKCJA FIZYKI

Miejscem akcji jest Londyn, sam początek (według autorów, nie więcej, niż 10-15 procent czasu gry) rozgrywa się na jego obrzeżach. Stolica Wielkiej Brytanii to żyjący świat pełen charakterystycznych miejsc, budowli, zabytków. Podobno właśnie Londyn jest jednym z najciekawszych miast pod kątem turystyki. Ponoć też jak żadne inne nadaje się do przeniesienia do gry.

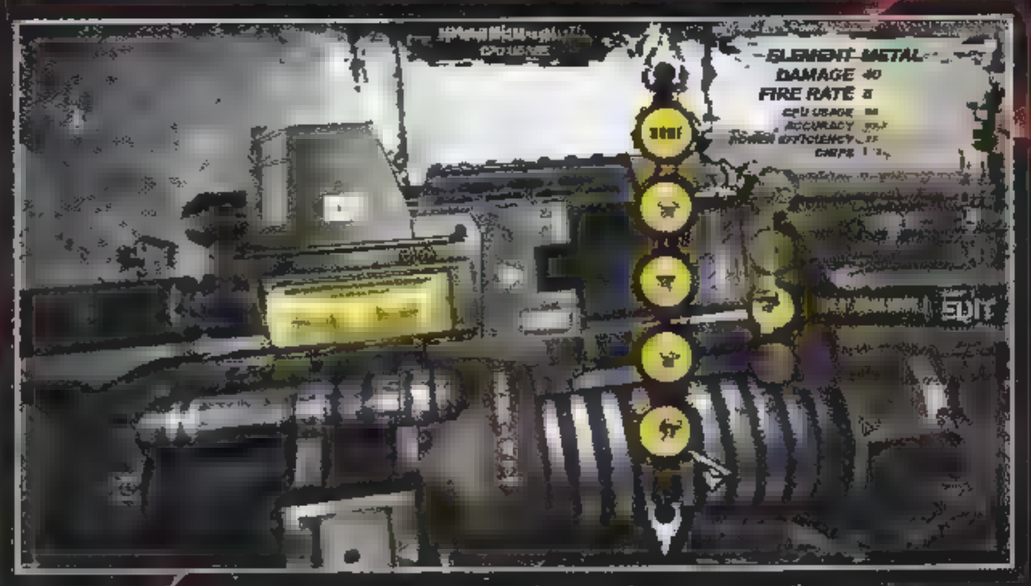
Zaledwie cztery miesiące zajęło ekipie Metropolis Software opracowanie działającego silnika, który mniej więcej pokazuje, czego można spodziewać się po pełnym produkcie. Mowa tutaj przede wszystkim o silniku fizycznym AGEIA. Dzięki jego implementacji wszystkie obiekty w grze mają swoją masę i zachowują się zgodnie z prawami fizyki. Niemal całe otoczenie jest podatne na zniszczenia. Szyby tłuką się podobnie jak w Resistance: Fall of Man, czyli rewelacyjnie. Najpierw pojawia się na nich pajęczyna, dopiero później idzie odstrzelić odłamek losowych kształtów. Niby drobiazg, a cieszy. Tynk sypiący się ze ścian to również niejako obligatoryjna sprawa, They radzi sobie z tym nielicho. Również boazeria wewnątrz pomieszczeń, płytki, czy wyposażenie pomieszczeń leci w drzazgi. Kawałki gruzu wyglądają bardzo przekonująco, każda bryła turla się po strzale, rzuca realistyczny cień.

Właśnie, oświetlenie już na około rok przed premierą kopie oczy. Twórcy przechwalają się, że mogą wrzucić nieograniczoną liczbę źródeł światła, a ich silnik – napisany wyłącznie z myślą o They – policzy to w mgnieniu oka. Rezygnacja z wykupienia gotowej technologii podyktowana była chęcią zachowania większe dowolności. To silnik powstaje pod grę, a nie na odwrót, jak to często bywa. Chwała za to każdemu twórcy i oby więcej takich inicjatyw. Warto jeszcze wspomnieć,

„Uwaga! Urządzenie w ruchu!” W realu żółto-czarny kolor ostrzegawczy zamiast maskującego byłby głupim wyborem. Pimpowanie zarządzi, zwłaszcza w multi.



Ciemno wszędzie, huk wystrzałów wszędzie. Co to będzie? No mamy nadzieję, że konkret – trzymamy kciuki za Metropolis/CD Projekt RED.



□ Edytor broni, w porównaniu choćby do Army of Two, wypada dużo bardziej efektownie. Rozmiar giwer budzi szacunek, zwłaszcza dla siły fizycznej bohatera – żeby strzelać z czegoś takiego trzeba mieć łapy jak Pudzian... lub Marcus Fenix. No właśnie, widać w They lekkie stylistyczne inspiracje Gears of War, choć jest bardziej kolorowo.

że zmiana pory dnia i nocy następuje dynamicznie, a towarzyszące temu efekty prezentują bardzo wysoki poziom. Latarka rozświetla mrok, tak samo, jak rozbłyski przy strzałach. Czerwona poświata wokół zjaw wypada klimatycznie. Duchy przenikają przez część obiektów, co jest absolutnie zrozumiałe. Widać, że ich specyfika inspirowana była kosmicznym fantomami z Final Fantasy: The Spirits Within. One nawet w oryginale też nazywają się fantomami!

MYSTERY, TAJEMNICA

Szufladkowanie boli, to słowo nawet brzmi mało przyswajalnie. Dlatego They to nie zwykły FPS, tylko reprezentuje nowy gatunek mystery-first-person-shooter. Prawda, że brzmi zdumiewająco? No, mniejsza o to. Rolę równie ważną, jak strzelanie odegra klimat. Główny bohater wraz ze swoim kumpel (pilotem) są jedynymi ludźmi (nie, nie na Ziemi, całe szczęście), którym udało się przetrwać atak robotów na wioskę pod Londynem. Ich losy są siłą napędową They, a autorzy nie boją się o tym przypominać. Gdy robi się ciemno, wielkie maszkary, czerwone fantomy gabarytami przypominające domek jednorodzinny, suną majestatycznie nad domostwami niczym krwiste obłoki. Kształtami przywodzą na myśl ważki, meduzy, podwodne istoty żyjące gdzieś w głębinach, mają pazury, macki, poruszają się powoli. W trakcie wędrówki, heros na pewno natknie się na ciemne korytarze, drewniane, skrzypiące podłogi i dachy z desek, które zarwą się w najmniej spodziewanym momencie. Z pomocą przychodzą bronie (o nich w ramce), ale również snop światła z latarki.

GDY ROBI SIĘ CIEMNO, WIELKIE MASZKARY, CZERWONE FANTOMY GABARYTAMI PRZYPOMINAJĄCE DOMEK JEDNORODZINNY, SUNĄ MAJESTATYCZNIE NAD DOMOSTWAMI NICZYM KRWISTE OBŁOKI

Multiplayer dostarczy na pewno niewąskich dreszczy. Nad tym czuwa specjalna część kilkudziesięcioosobowej ekipy. Wymyślają nowe tryby, żeby w menu nie widniały tylko deathmatch i team deathmatch. Fajnie by było, gdy na przykład jeden zespół mógł wcielić się w „Nich", a drugi odpierałby ataki istot, jak w kampanii dla jednego gracza. Bliższe szczegóły odnośnie trybów dla kilku na pewno wypłyną, gdy data premiery They będzie bardziej konkretna, niż rok 2009.

To nie kontynuacja znanego przeboju, za co brawa na start. Ale w zasadzie na tym kończą się oryginalności They. Owszem, możliwość tworzenia swojej broni (na prawoo... patrz!) może przyciągnąć i zainspirować do wymian itd. ale nie jest powiedziane, że wokół jednego tylko pomysłu można zbudować całą grę. Być może elementy RPG albo szalenie inteligentne stwory podniosą atrakcyjność They, ale na pierwszy rzut oka Metropolis wraz z CD Projekt RED musi zmierzyć się z wieloma trudnościami. Design potworów podpada niestety pod niesmacznie słabe Area 51. Trzymajmy kciuki, żeby wyszło z tego coś znacznie bardziej udanego. ■■

□ Główną rolę w They odegra unikalny edytor wyposażenia. Broń można stworzyć od podstaw ze zdobywanych elementów. Dzięki zaawansowanemu systemowi kreacji, możliwe jest skonstruowanie praktycznie nieskończonej ilości karabinów, shotgunów, wyrzutni i miotaczy. Na broni znajduje się kilka slotów. W każdy z nich da się wetknąć inny gadżet, przez co broń zyska nowe możliwości. Luneta umożliwi przybliżanie celu, a część karabinu Kałasznikova połączona z lufą strzelby da świetny zestaw na dalszą i bliższą odległość. Klany mogą zindywidualizować swoje spluwy (klania się system znany z Forza 2). Masywne giwery prezentują się niebezpiecznie i faktycznie oryginalnie.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

JAPONIA

1	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
2	Monster Hunter Freedom 2nd G	PSP	Capcom
3	Link's Crossbow Training	Wii	Nintendo
4	Wii Fit	Wii	Nintendo
5	Taiko Drum Master DS 7 Island Adventure	NDS	Namco Banda
6	Pokemon Ranger: Batonnage	NDS	Nintendo
7	Mario Kart DS	NDS	Nintendo
8	Wii Sports	Wii	Nintendo
9	DS Beautiful Letter Training	NDS	Nintendo
10	We're Fossil Diggers	NDS	Nintendo

▶ Podobno Japończycy zaczęli doceniać gry tworzone na Zachodzie i za kilka lat będą je kupować masowo. Tak mówią obserwatorzy tamtego rynku. Naprawdę? Na razie widzimy totalną dominację Nintendo. Na miejscu dziewiątym program do nauki kaligrafii...

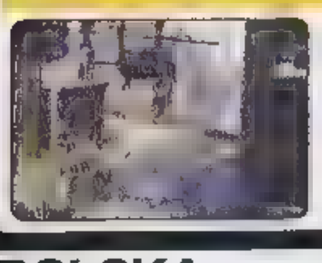
USA

1	Grand Theft Auto IV	Multi	Rockstar
2	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
3	Wii Sports	Wii	Nintendo
4	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo
5	Iron Man	Multi	SEGA
6	Pokemon Mysterious Dungeon 2 T D ET	NDS	Nintendo
7	Wii Play	Wii	Nintendo
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
9	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
10	Army of Two	Multi	EA

▶ Bez niespodzianki, Niko Bellic podbił Stany Zjednoczone i już niedługo prawie wszyscy jankesi będą chodzić w dresach, kraść samochody i strzelać do prostytutek. Pozostali będą walczyć o przywrócenie ładu. W zbroi Iron Mana, gdyby ktoś jeszcze tego nie wiedział.

UK

1	Grand Theft Auto IV	Multi	Rockstar
2	Wii Fit	Wii	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Wii	Nintendo
4	Mario & Sonic at the Olympic Games	Wii	SEGA
5	Wii Play	Wii	Nintendo
6	Pro Evolution Soccer 2008	Multi	Konami
7	Iron Man	Multi	SEGA
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
9	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
10	FIFA 08	Multi	EA



▶ Serbia już wygrała Euro 2008, choć wystawiła tylko jednego zawodnika, Niko Bellica. Supersnajper w dresach zmiażdżył konkurencję. Rockstar nie dał się upokorzyć Wii Fit, ciekawe jak poradzi sobie Snake. Na miejscu siódmym crapmaster Wii Żelazko.

POLSKA (Ultima)

1	MGS4 edycja kolekcjonerska (preorder)	PS3	Konami
2	Shadow of the Colossus (Platinium)	PS2	Sony
3	MGS4: Guns of the Patriots (preorder)	PS3	Konami
4	God of War II (Platinium)	PS2	Sony
5	Wii Fit	Wii	Nintendo
6	Ninja Gaiden 2 (preorder)	X360	Microsoft
7	Grand Theft Auto IV	PS3	Rockstar
8	Haze	PS3	Ubisoft
9	Virtua Fighter 5 (Classic)	X360	SEGA
10	Silent Hill Origins	PS2	Konami

▶ Polacy składają preordery na MGS4, by jak najszybciej zagrać i poznać zakończenie. Możemy Wam je zdradzić. Snake <CIACH>. Nieźle radzi sobie GTA na PS3. Co z wersją na X360? Wisi na torrentach. Właśnie dlatego gry na Xboxa sprzedają się u nas nierówno.

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

KRÓL NIKO

Wiedzieliśmy, że GTA IV zmiażdży konkurencję na każdym froncie, nie wiedzieliśmy tylko jak bardzo. Teraz już wiemy i nie możemy uwierzyć. Pierwszego dnia sprzedano ponad trzy i pół miliona egzemplarzy gry, a na konto Rockstar wpłynęło 310 milionów dolarów! Nic innego, ani gra, ani film, książka czy album muzyczny nie może poszczycić się takim otwarciem. Nie było w historii branży rozrywkowej tak wielkiej premiery. Możecie teraz powiedzieć rodzicom i znajomym nabijającym się z Waszego hobby co o nich myślicie. A gdybyście chcieli wiedzieć, jak oceniono grę na świecie – w rankingu serwisu GameRankings.com GTA IV w wersji na Xboxa 360 zajmuje pierwsze miejsce ze średnią 97,632% Wersja na PS3 jest trzecia (97 469%), a rozdzieliła je Ocarina of Time (97.613%). Jest duża szansa, że Zelda wróci na tron. Sprawdzimy za miesiąc.

BELLIC LIVE

GTA IV rządzi także w sieci. Pierwszego dnia sprzedaży aż milion osób bawiło się grą poprzez Xbox Live W odstawkę poszły Call of Duty 4 i Halo 3. Trend ten utrzymał się ponad dwa tygodnie. Kiedy hardcore'owcy powrócą do swoich ukochanych fpsów? Bez wątpienia stanie się to lada dzień

CALL OF SOLACE

Z całym szacunkiem dla Treyarch, niespecjalnie czekamy na ich Call of Duty 5. Przy trzeciej części spisali się tak sobie, a po Modern Warfare wizja powrotu do realiów drugiej wojny światowej wydaje się mało interesująca. Jednak jest nadzieja, że urodzi się coś dobrego. Szef Activision zdradza, że akcję gry przeniesiono w zupełnie nowe miejsce. Nowe realia, żadnych Szkopów i starych broni? Jesteśmy na tak. Od razu cieplej myślimy o Quantum of Solace, nowej grze o przygodach Jamesa Bonda również powstającej w studiach Treyarch. Napędza ją silnik Call of Duty 4 (pod znakiem zapytania stawia to wersję na Wii), a ukaże się na początku listopada tego roku, wraz z premierą nowego filmu o agencie 007, w którym ponownie wystąpi Daniel Craig Czy w końcu jakaś gra o Bondzie przebije trybem multi to, co pokazało wiele lat temu Goldeneye na Nintendo 64? Trzymamy kciuki. Więcej będziemy wiedzieć za miesiąc.

PIRACI Z RAPTURE

Nie Uwe Boll, nie Paul Anderson, ani żaden inny cienias, a sam Gore Verbinski (do spółki z Universal Studios) nakręci film na podstawie Bioshocka. Nie kojarzycie gościa? Coś Wam mówią „Piraci z Karaibów"? Verbinski uważa, że to właśnie gra Kena Levine doskonale nadaje się, by przenieść ją na srebrny ekran. Upadek Rapture to idealny temat na film. Reżyser i producent w jednej osobie jest w stałym kontakcie z Levine; obaj panowie dbają, by niczego nie spieprzyć. Verbinski powoli przygotowuje się również, by zaatakować branżę konsolową. Nie będzie robić gier o Jacku Sparrowie, a takie, które będą niosły ze sobą ogromny ładunek emocji. Drugi Kojima? Nie mielibyśmy nic przeciwko.

THE PROTECTOR

Co pieką Pierniczki?

Na świecie polskie studia znane są bardziej z gier komórkowych, niż wielkich przedsięwzięć konsolowych Nowo powstałe Gingerbread Studios ma dużą ambicję przebić się do pierwszej ligi ,już pierwszą swoją grą pod niewiele mówiącym tytułem The Protector. Wykorzystując kilka znanych, lubianych i sprawdzonych patentów panie i panowie z ekipy Pierniczka (toruńskiego?) chcą przedstawić historię dwójki ludzi połączonych uczuciem i wplątanych w emocjonujący splot wydarzeń. Jonathan Kane jest wyszkolonym w boju najemnikiem; zimnym jak skała, nieprzeniknionym, zabójczo skutecznym i równie przystojnym. Przed dwoma laty wdał się w burzliwy romans z piękną i ponętną Jennifer Guile, córką znanego i cenionego archeologa badającego tajemniczy artefakt starożytnych Azteków obdarzony wedle legendy nadprzyrodzonymi właściwościami. Świecidełko jest jednak obiektem zainteresowania przerażających terrorystów zwących się Scar et Vengeance. Panowie w (przypuszczalnie) turbanach zabijają ojca Jennifer; prawdopodobnie jego przesłuchanie wymknęło się spod kontroli i ktoś za bardzo przycisnął. Teraz wszystkie siły złych gości skupione są na młodej córce badacza, a zadanie jej ochrony przypada w zaszczycie Jonathanowi

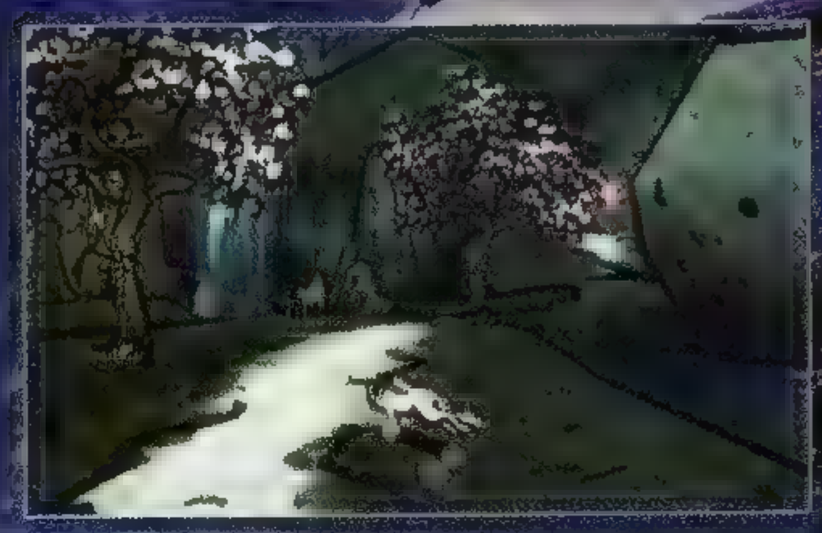
The Protector stanowi kolaż kilku znanych mechanizmów. W związku z tym, że akcja podzielona jest na dwójkę bohaterów, również sama rozgrywka przebiegać będzie dwubiegunowo. Po pierwsze – strzelanie. Najemnik nie przebiera w środkach i pruje do każdego, komu przez myśl przemknie chęć skrzywdzenia filigranowej panny Guile. Jennifer zaś postawi na siłę intelektu, przeciśnie się ciasnymi zakamarkami i przemknie niezauważona w drodze do amuletu, który w rękach terrorystów stanowi zagrożenie dla całego świata.

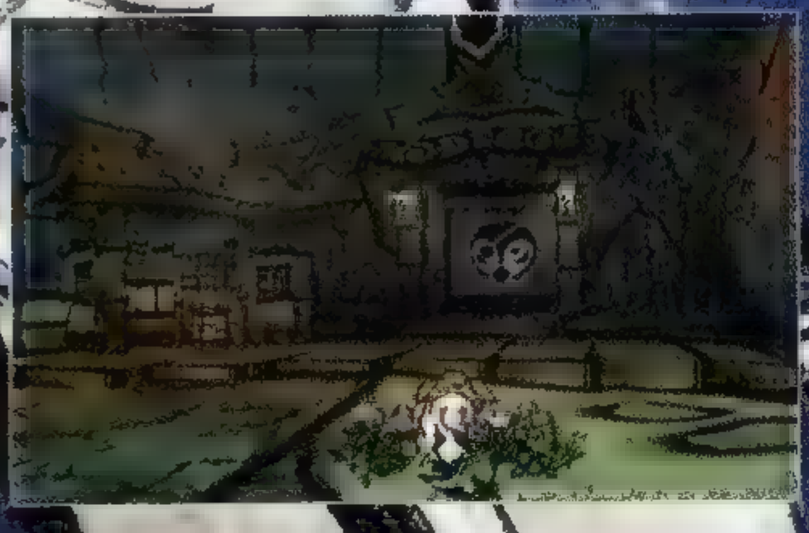
Autorzy zapowiadają świetne połączenie znanych elementów, dwa całkowicie odmienne zakończenia, sprytnych przeciwników celujących wedle „ludzkich" kryteriów (tylko do tego, co naprawdę widzą, nie włącza im się agresor, gdy gracz zbliży się na przeprogramowaną odległość), a także zniszczenie otoczenie i znane z Call of Duty 4 strzelanie przez ściany. Filmowych inspiracji należy szukać głównie w scenariuszu – przede wszystkim przygody Indiana Jonesa zdają się mieć największy wpływ na kształt The Protector. ■■

OKAMI

Po prostu BOSKA!

PREMIERA: 19.06.2008





12+ www.pegi.info

Wii

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

ReadyAtDawn

CAPCOM capcom-europe.com

139 PLN

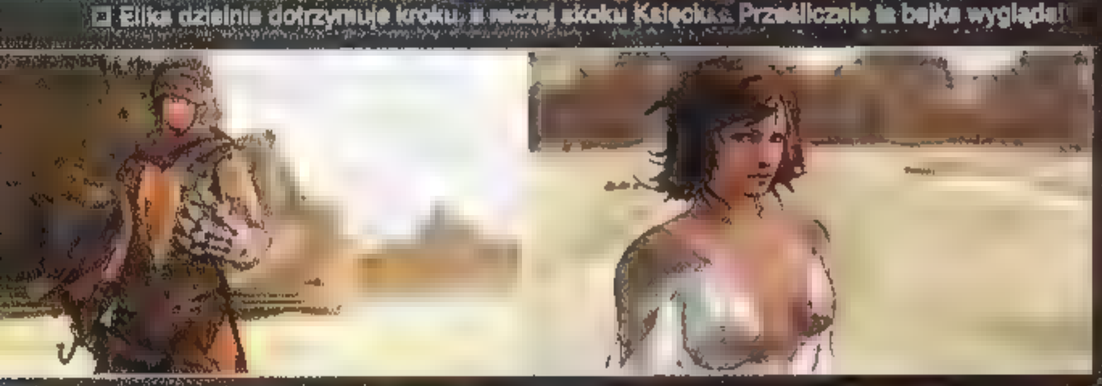
© CAPCOM CO., LTD. 2008. ALL RIGHTS RESERVED. OKAMI, CAPCOM, CAPCOM EUROPE, THE CAPCOM LOGO AND THE CAPCOM EUROPE LOGO ARE TRADEMARKS OF CAPCOM CO., LTD.

PRINCE OF PERSIA

Umarł Książe, niech żyje Książe!

INFO
DEVELOPER: UBI MONTREAL
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: ZIMA 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3

Elika dzielnie dotrzymuje kroku, a nawet skoku Księciu. Przyznacie, że ta bajka wygląda!



Elika to Wiatr, Księciunio – Ziemia. Te dwa żywioły determinują ich charaktery. Historia znowu chwyci za serca, porwie fanów baśniowych klimatów i tych, którzy szukają uniesień.

Najpierw powstały szkice, a obecnie graficy pracują nad tym, by model 3D opisywały ręcznie malowane tekstury. Nie jest to cel-shading, ale coś bardzo do niego zbliżonego. Na początku historii świat jest kolorowy, bajkowy, ale gdy Bóg Ciemności wydostaje się z Drzewa Życia, przez krainę przewala się fala Mroku pochłaniająca kolejne tereny. Wielkie budowle budzą szacunek i zarabiają kudosy dla designerów. Wiatraki, zamczyska, wąskie uliczki, dachy budynków – czego dusza zapragnie!

Dwaj bogowie o dziwacznych imionach, Ahriman i Ormazd, toczą bój, który trwa tak długo, jak istnieje czas. Są braćmi, pierwszy z nich reprezentuje siły ciemności, drugi jest jego przeciwieństwem, promienieje światłością. Walka zakończyła się, gdy Ormazd resztką swoich sił zaklina Ahrimana w Drzewo Życia powołując tym samym radę zwaną Ahuras, której celem jest wieczna ochrona rośliny. Gdyby bowiem Ahriman się uwolnił, światu zagroziłaby fala Korupcji potężniejsza, niż kombinacja tsunami i Polskiego Związku Piłki Nożnej. No dobra, nie Korupcji, tylko Zepsucia.

PERSKIE ABRAKADABRA

Ben Mattes jest producentem nowej odsłony popularnej i cenionej serii, której pierwsza część, Sands of Time, na sprzęcie poprzedniej generacji (PS2, Xbox i GC) zyskała miano jednej z najbardziej klimatycznych i odkrywczych gier tamtego okresu. Fani sympatycznego księcia, który w drugiej i trzeciej części stał się już mrocznym madafaką, będą musieli przełknąć gorzką pigułkę. Postrzeganie całej serii jest bowiem teraz następujące. Persja jest opasłą księgą pełną legend. Każda historia to w zasadzie osobny rozdział, a każdy z dotychczasowych książąt to całkowicie odrębne postacie. Dlatego też pora się pożegnać z tym, co było; trylogia Piasków Czasu zostaje zamknięta, ma cztery spusty. Nadchodzi nowy bohater, który na początku opowiadania nawet nie jest księciem, a podróżnikiem, zawadiaką, poszukiwaczem przygód. Żyje więc sobie z dnia na dzień, pije z rzadka, zarabia wykonując jakieś zadania dla wieśniaków. Wszystko jednak zmienić ma się wraz z powaleniem Drzewa Życia przez tajemniczą siłę. Ahriman zostaje uwolniony, Zepsucie zalewa krainę, przemieniając napotkane istoty w potworne bestie, a przyjazne budowle w najeżone pułapkami, śmiertelnie niebezpieczne lochy. W którym dokładnie momencie Książe stanie się Księciem nie wiadomo, ale zostawmy dywagacje i skupmy się na tym, czym zechcieli pochwalić się autorzy.

Tym razem, najwyraźniej zainspirowani Shadow of the Colossus, twórcy PoP sięgnęli nieco głębiej do perskiej mitologii – Aryman to Pan Mroku, a Ormuzd – Pan Mądry. Wedle mitologii Ormuzd uwięził Arymana na trzy tysiące lat. Nie wiadomo niestety jak dawno, ale w grze ten czas już minął.

KSIĄŻĘ ZABOJCÓW

Do tej pory bohaterowie serii przemierzali zamknięte poziomy, ewentualnie takie, które tylko dawały wrażenie otwartości. Jako że za najnowszą część PoP odpowiadają ludzie z Ubi Montreal, nie powinno dziwić zastosowanie silnika z Assassin's Creed w ich nadchodzącej grze. Tym samym Prince of Persia zmienia swój charakter i staje się tzw. „piaskownicą" (z ang. „sandbox"). Świat staje przed graczem otworem; pełen możliwości, zagadek i miejsc, do których dotrą tylko nieliczni, najbardziej wytrwali.

Całkowitą nowością jest rękawica. Mattes opowiada o niej z wyraźnym entuzjazmem: „Pamiętacie miecz z Final Fantasy VII? Nawet, jeśli nie pamiętacie dokładnie gry, to akurat ten przedmiot zawsze przywołuje obraz tamtego dzieła. Właśnie to chcemy uzyskać wraz z implementacją rękawicy do Prince of Persia. To będzie natychmiastowy klasyk i przedmiot kojarzony z naszą grą". Wydaje się, że można mu w tym względzie zaufać; rękawica faktycznie wygląda okazale, ale poza walorami estetycznymi spełnia szereg praktycznych funkcji. Przede wszystkim służy do akcji zwanych grip-fall. Z pewnością fani poprzedniej trylogii pamiętają momenty, w których Książe zjeżdżał po wielkich płachtach materiału wbijając w nie swój sztylet. Taki zjazd możliwy był wyłącznie w określonych momentach i był zazwyczaj jednorazowy. Teraz – dzięki rękawicy – gracze będą mogli poczuć swobodę eksploracji. Jeden z przycisków będzie odpowiadał za to, by podczas spadania bohater wbił pazury w ścianę i tym samym zaczął zsuwać się w tempie nie zagrażającym życiu i stawom. Oczywiście ewolucji towarzyszą snopy iskier, a kamera ustawia się tak, by nadać jej możliwie wiele dynamizmu.

LIKE ELIKA

Prawdziwą rewolucję szykuje nam studio z Montrealu w kwestii drugoplanowej postaci

sterowanej przez konsolę. „Ona nie tylko pomaga, ale i – co znacznie ważniejsze – nie przeszkadza graczowi!" mówi producent Ben Mattes. Elika, bo tak jej na imię, jest jedną z członkiń rady Ahuras. Jej całe życie stanęło pod znakiem zapytania, wszelkie wartości podważone, a sens istnienia zachwiany w chwili, gdy przewróciło się Drzewo Życia. Pannica przyłącza się do Księcia, by pomóc mu w jego podróży, na końcu której leży przywrócenie światu równowagi.

TYLKO DLA NAJLEPSZYCH inspiracją dla systemu walki stały się wybitne gry z gatunku mordobić. Wszystkie trafiły na tapetę, a pomysły i patenty z najlepszych z nich znajdą się w Prince of Persia. Chcemy więc brutalnych Fatalities i efektów świetlnych rodem z Soulcalibura.

CZTERY PRZYCIS[illegible] jeden odpowiada za cięcia[illegible] drugi za chwyt rękawicą[illegible] to akok lub akcja akrobatyczn[illegible] Ostatni nazywa się... Elika. Dzięki niemu można zaprosić dziewczę do wspólnego szatkowania wroga. Jednego, bo to głównie takie pojedynki zaplanowali dla graczy twórcy.

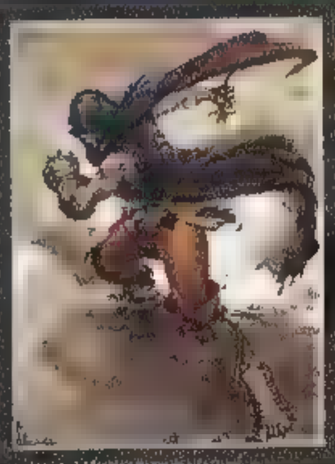
STYL GRAFICZNY PRZESZEDŁ DALEKĄ DROGĘ OD ZNANEJ TRYLOGII DO ORYGINALNEGO, RYSOWANEGO WYMIARU. SZALENIE UTALENTOWANI ARTYŚCI DBAJĄ O TO, BY KSIĄŻĘ PREZENTOWAŁ SIĘ NIEPOWTARZALNIE I BARDZO, ALE TO BARDZO KLIMATYCZNIE. ŚWIETNIE IM TO WYCHODZI

Młoda, powabna, energiczna i hipnotyzująca postać żeńska część cech przejęła od Eli Łabędź (znanej szerzej jako Elizabeth Swann z „Piratów z Karaibów"), a części od Yordy z ICO. Dziewczę jest zwiewne, a łagodne rysy twarzy wcale nie wskazują na charakter i zdolności fizyczne wynikające z przynależności do Strażników Drzewa. Panna potrafi czarować i stanowić ma równorzędnego Księciu partnera, prawdziwe oparcie w trudnych chwilach. Jej zachowania są po części skryptowane, ale w głównej mierze odpowiada za nie złożony i kompleksowy system sztucznej inteligencji. Wciśnięcie jednego przycisku sprawia, że Elika wkracza do akcji służąc pomocą w wielu sytuacjach. Mowa jest nie tylko o wspomagających czarach podczas walki. Wspólne wykonywanie karkołomnych akrobacji w celu dostania się na wysoko położoną półkę skalną to chleb powszedni, tak samo, jak zespołowe nadanie ciosom większego impetu w walce z wielkim stworem. Obsadzenie w roli interaktywnego pomagiera zwiewnej kobiety jest dość ryzykowne, ale twórcy zarzekają się, że wyjdzie im to wprost rewolucyjnie. Porównamy z psiakiem z Fable 2, chociaż to może wydać się, strasznie straszne.

BOGATO ILUSTROWANE

Można nieco złośliwie zażartować, że nic nie wyszło Assassin's Creed tak dobrze, jak silnik. Co za tym idzie, wykorzystanie go do kolejnych projektów zdaje się przesądzone i nie powinno dziwić, a cieszyć. Warto jednak odnotować, że wszystkie animacje dla księcia i pozostałych postaci zamieszkujących tę krainę są przygotowane ręcznie, bez użycia techniki mo-cap. Pięknie wyglądają zamachy przy ciosach mieczem czy wspomniane użycie rękawicy. Styl graficzny przeszedł daleką drogę od znanej trylogii do oryginalnego, rysowanego wymiaru. Szalenie utalentowani artyści dbają o to, by Książe prezentował się niepowtarzalnie i bardzo, ale to bardzo klimatycznie. Świetnie im to wychodzi. Ben mówi, że grze nie brakuje „poezji" i baśniowy przekaz objawia się między innymi właśnie w grafice. I dobrze mówi.

Powoli przygotowujmy się na ponowne nadejście Księcia Persji! Zapowiada się na to, że zasiądzie na tronie. Albo na dwóch. ■■



❑ Mimo wielkiego potencjału, do gry nie trafi tryb kooperacji. Wynika to z tego, że – jak mówi Mattes – nie jest możliwe utrzymanie płynności i intensywności większości akcji, jeśli za dwie postacie odpowiadają gracze.

INFO
DEVELOPER: EPIC
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: ZIMA 2008
KONSOLA: XBOX 360

GEARS OF WAR 2

Nowe informacje nie pozostawiają złudzeń. To będzie killer

Pierwszej części Gears of War zarzucaliśmy, że była zbyt mało epicka. Pokazanie tylko jednego dnia wielkiej wojny ludzi z Locustami wydało nam się dużym błędem twórców gry. Maksymalne spłycenie postaci bohaterów również zapisaliśmy po stronie wad. Epic zmarnowali potencjał, a przecież GoW miał wszelkie predyspozycje do tego, by zostać prawdziwym Halo-killerem. Autorzy obiecują, że ta historia się nie powtórzy.

MUSI BYĆ DYM

Ludzie mają dość życia w strachu, nie chcą dłużej bronić się przed atakami Locustów. Czas wziąć sprawy we własne ręce. COG ruszają do otwartej walki, ale droga do decydującego starcia daleka. Najpierw trzeba powiększyć armię, a będzie to możliwe, gdy zaciągną się do niej mężczyźni żyjący poza „bezpiecznym" miastem Jacinto. Ludzie, którym nie udało się skryć w strefie bezpieczeństwa określani są mianem Opuszczonych (Stranded). Siły COG wyruszają na ich poszukiwanie, a każdej napotkanej rodzinie zapewnią ochronę i dach nad głową, jeśli pan domu wstąpi do armii.

Jednym z takich „ochotników" jest Dizzy, mechanik i pilot w jednej osobie. Poznaliśmy go przy okazji pierwszej prezentacji gry. Krótki film zdradził jak będzie wyglądać początek drugiego poziomu – konwój COG zostaje ostrzelany z moździerzy i nagle pojawiają się setki Locustów, ale... są za daleko, więc można tylko zachwycać się ich liczbą.

Nie czas jednak na podziwianie potęgi armii wroga (i przy okazji mocy nowej wersji Unreal Engine 3). Na statek, na którym znajduje się bohater, próbują wbić się przeciwnicy, a gdzieś w tle majaczy sylwetka niebezpiecznie zbliżającego się Brumaka. Pomysł autorów gry jest taki, żeby walki z bossami stanowiły integralną część zabawy, więc pakują w jedno miejsce mięso armatnie i największych twardzieli. Brakowało epickości? Jeszcze będziemy tęsknić za spokojem pierwszych Gearsów.

ZA TARCZĄ

Gdy świat zachwyca się cover systemem znanym z pierwszej części, Epic przedstawia ruchome osłony. Przemierzając podziemne tunele Marcus i ekipa będą mogli skryć się za cielskiem ogromnego robala ryjącego w ziemi. Tu mała uwaga, autorzy obiecują, że w tunelach spędzimy mniej niż jedną trzecią kampanii. Jest w nich za ciasno, a Epic bardzo chce się pochwalić szerszym niż ostatnio światem gry. Zabawa nie będzie dłużej polegać na tym, by przebiec z punktu A do B, skryć się za osłoną, ostrzelać przeciwników i pobiec do kolejnego schronienia. Lepsze algorytmy sztucznej inteligencji sprawią, że Locuści zaatakują z flanki, będą o wiele bardziej mobilni i poszukają nowej osłony, gdy zrobi się zbyt gorąco. Trzeba mieć oczy dookoła głowy, by nie dać się zajść z boku.

Mówiąc o ruchomych osłonach, Epic nie mają na myśli wyłącznie gigantycznych robaków. Bohaterowie będą mogli używać tarcz, które w razie potrzeby da się wbić w ziemię, by się za nimi skryć. Nie są zbyt duże, potężny Marcus nie schowa się cały, będą mu wystawać nogi albo ręce, ale zawsze to jakaś ochrona. Trzymając tarczę w jednej ręce wciąż można strzelać z pistoletu. Idealnie nadaje się do tego nowy gnat, Gorgon, bo ma aż dwa magazynki i da się z niego siać ołów krótkimi seriami.

Arsenał powiększy się o granaty pozostawiające po wybuchu chmurę trującego dymu, a zwykłe granaty dymne unieruchomią na moment ofiarę. Co ciekawe, można będzie przykleić je do ściany albo położyć na glebie i wtedy zamienią się w miny.

Z szerokim uśmiechem witamy miotacz ognia (Schorcher) Na widok rozgrzanej do białości lufy dostajemy ciarek, nie możemy się doczekać aż w końcu spopielimy (dosłownie) kilku leszczy w multi. Mały zasięg rażenia można zwiększyć po udanym przeładowaniu. Niektóre bronie po błyskawicznej wymianie magazynka będą szybciej strzelać, a do shotguna wejdzie więcej nabojów. Część spluw otrzyma moc spowalniania sieciowych rambo-idów szarżujących i strzelających z bliska.

KRWAWA ŁAŹNIA

Zwykła tarcza jest niezła, ale lepiej zasłonić się przeciwnikiem (Meat Shield). Marcus przydusi Locusta jedną ręką, a z trzymanej w drugiej spluwy ostrzela jego ziomków, po czym skręci mu kark, jeśli tylko wcześniej kule nie zamienią ofiary w krwawą miazgę. Tak samo będzie można potraktować gracza drużyny przeciwnej. Gdy ranny upadnie na ziemię (mając granat w ręku może wysadzić siebie i swojego oprawcę) na nic zda mu się podnoszenie ręki (jego drużyna zobaczy ikonę wskazującą pozycję postrzelonego), czołganie też mu nie pomoże. W końcu zostanie złapany i posłuży jako tarcza. Albo straci głowę; powalonemu można zmiażdżyć czaszkę butem (w GoW 2 najpierw obracany jest twarzą do ziemi), albo kolbą karabinu. Każda postać będzie mogła wykonać fatality. Locust na przykład wyrwie nieszczęśnikowi rękę i zmasakruje nią jego ciało. Płtą da się kroić od dołu, zaczynając od tyłka, na barku kończąc. Na pewno wielu tego spróbuje i... szybko pożałuje. Na trzy, cztery sekundy gracz będzie wystawiony na ostrzał, tym razem rzeźnicy nie będą nietykalni w trakcie krojenia ofiar, więc się dwa razy przedtem zastanowią.

Zapewne często dwóch graczy będzie chciało pokroić się nawzajem. Przeżyje ten, kto okaże się lepszy w mashowaniu przycisku B. W przypadku remisu postacie odskoczą od siebie i potrzebna będzie dogrywka. A raczej docinka.

JATKA W SIECI

W multiplayerze zagra dziesięciu graczy jednocześnie, a jak ktoś nie ma kolegów, to zastąpią ich boty. Tryb 4 na 4 zmieni się w 5 na 5. Dojdą nowe tryby Wingman, Guardian i Meatflag. Ten ostatni to szalony CTF, w rolę flagi wcieli się uzbrojony po zęby przedstawiciel Stranded. Ostrzela każdego, kto podejdzie i dopiero po powaleniu go na ziemię da się go złapać i zaprowadzić do wskazanego punktu. A jeśli niosący go gracz zostanie zabity, drużyna będzie miała krótką chwilę, by go ponownie schwytać. Jeśli się nie uda, zmieni się miejsce, do którego trzeba go zanieść.

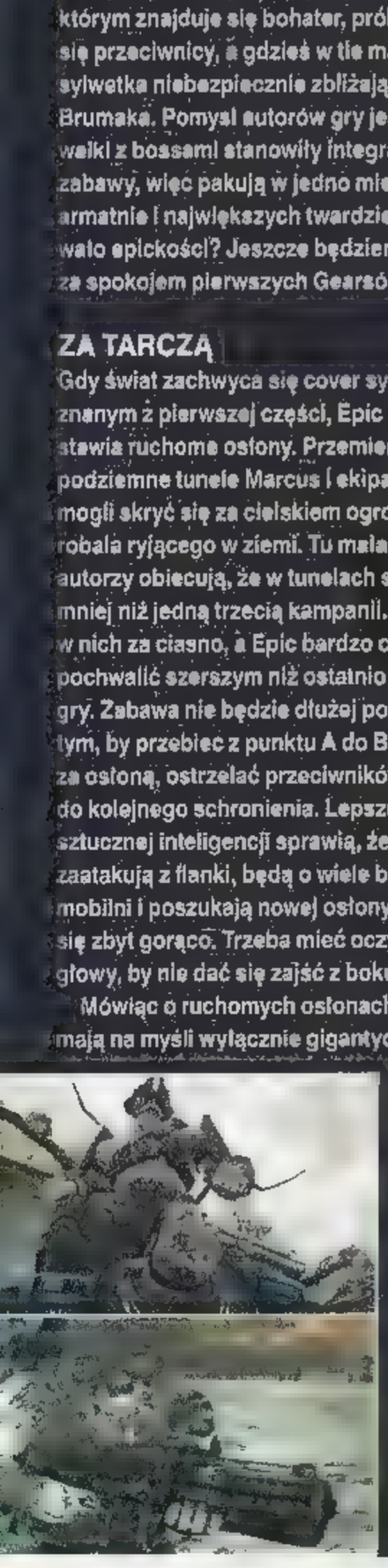
W Wingman zmierzy się pięć par, przy czym w każdej będą dwie takie same postacie (Marcus i Dom). A w Guardianie tylko lider drużyny zdobędzie nowe bronie dla siebie i całej drużyny. Jeśli zginie, pozostała czwórka nie będzie mogła się respawnować. Cele – zabić lidera drużyny przeciwnej, chronić swojego.

Naturalnie doczekamy się deathmatcha, ale Epic nic więcej o trybach gry w multi nie mówi. W sieci powalczymy na ponad dziesięciu nowych mapach. Stworzona z myślą o snajperach River to dwa domki przedzielone rzeką, połączone mostem. Powróci Gridlock, który wygląda o niebo lepiej niż w pierwszej części. Zardzewiałe wraki aut obrosły jakimś zielskiem, tekstury są jeszcze ostrzejsze, kolorystyka zmieniła się z szaroniebieskiej na brązowo-żółto-zieloną (jak w Fallout 3 albo Shadow of the Colossus). Mocniejsze oświetlenie odkrywa więcej detali (również pancerza postaci), a ciekawe jest to, że w tle jest lekka mgła a obraz delikatnie rozmyty i niewyraźny.

GRAFIKA MIAŻDŻY PYTKĘ, JEST O WIELE ŁADNIEJ NIŻ POPRZEDNIO, CHOĆ JESZCZE NIEDAWNO WYDAWAŁO NAM SIĘ TO NIEMOŻLIWE

SŁABO NIE JEST

Być nie może, bo to przecież Gears of War 2, kontynuacja jednej z najlepszych gier, w jakie kiedykolwiek graliśmy. Grafika miażdży pytkę, jest o wiele ładniej niż poprzednio, choć jeszcze niedawno wydawało nam się to niemożliwe. Jest krwawo i arcybrutalnie, więc czego chcieć więcej? Ach tak, miło byłoby zagrać. ■■



□ W trybie multi nie da się zniszczyć osłon. Można je co najwyżej ukruszyć. Wszystko po to, by gracze nie zastanawiali się, jak najszybciej zdemolować otoczenie, by doszło do otwartej walki. W tej grze chodzi o taktykę, atak z flanki, ukrywanie się, a nie bezmyślną rzeźnię. Powaga?

□ Zabity w multi? Końca rundy nie widać? Łap w rękę kamerę i rób walczącym zdjęcia. Są punktowane, jak w Dead Rising. Im większa zadyma, im więcej flaków i krwi, tym większa szansa na zaistnienie w rankingu fotografów. To nie żart.

wirtus.pl
dla graczy

Tel.: 0-22 517 78 50 Pon - Pt: 9.00 - 17.00, e-mail: konsole@wirtus.pl
Adres: Wirtus.pl, Al. Stanów Zjednoczonych 51 lok 115, 04-026 Warszawa

INFORMACJE O WYSYŁCE

- Termin dostawy do 3 dni roboczych
- Koszty przesyłki pocztowej 10 zł
- Przesyłka kurierska (do 48 h) 18.50 zł
- Fachowa obsługa
- Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu
- Ceny zawierają podatek VAT.

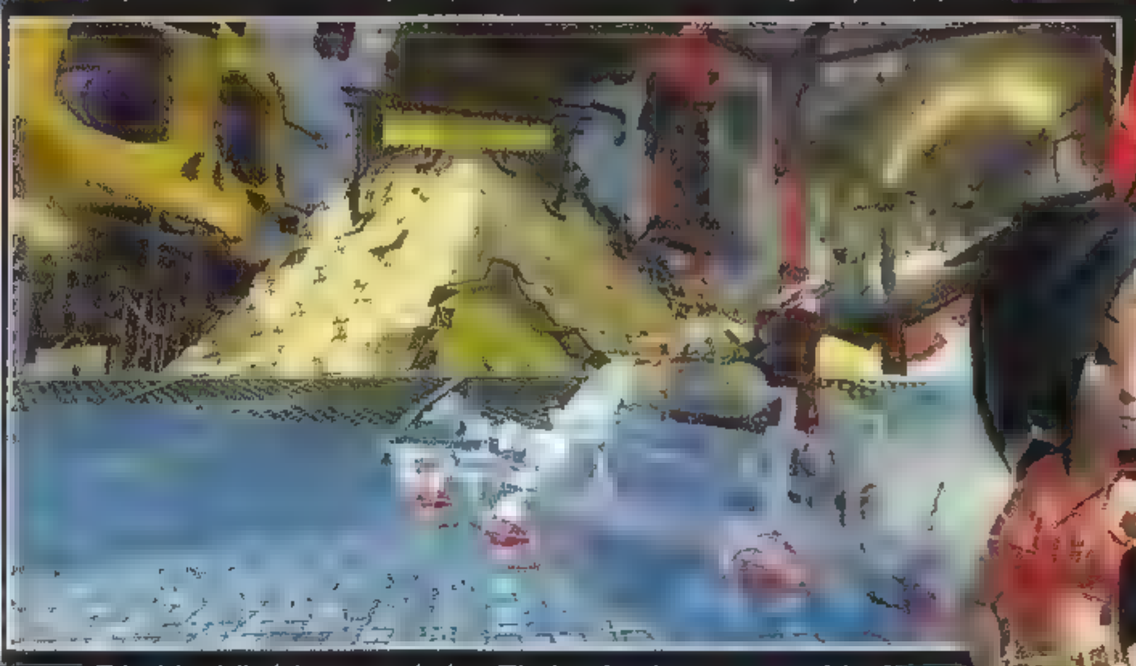
Zapraszamy do składania zamówień telefonicznych **022 517 78 50** oraz na naszej stronie internetowej **www.wirtus.pl**

ZAPRASZAMY SKLEPY Z GRAMI DO WSPÓŁPRACY HURTOWEJ

BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS

Dzięciolica i niedźwiedź w cieniu polany

Kazooie nie jest chłopcem, dlatego też – gdyby postępować zgodnie z dobrymi manierami – należałoby grę nazwać Kazooie-Banjo. Przypominająca dzięcioła ptaszyna jest strasznie wygadana, zaczepna i nie szczędzi napotkanym postaciom kąśliwych uwag, co nierzadko owocuje sporymi problemami dla radosnego duetu. Całe szczęście niedźwiedź potrafi zrobić użytek ze swoich owłosionych łap. Albo z działka zamontowanego na pace pojazdu.



Łodzie wielkością przypominające Titanica pływające po w przepięknej wodzie, a do tego podmuchy wiatru niosące liście i inne drobiny... trudno się nie zakochać w światach generowanych przez silnik pieczołowicie przygotowany przez Rare. Xbox 360 ma jeszcze spore zapasy mocy.

Gdy Microsoft kupił Rare, które dostarczyło jedne z najlepszych gier na Nintendo 64 w historii tej konsoli, branżowcy i fani produkcji firmy nie mogli w to uwierzyć. Owszem, cena nie była niska, ale okazuje się, że firma z Redmond wiedziała, co robi. Co prawda pierwsze kroki angielskiego studia nie były zbyt udane (Grabbed by the Ghoulies na pierwszego Xboxa). Kolejne podejmowane były w dość nieciekawym momencie, bo na początku życia Xboxa 360. Ani Kameo, ani Perfect Dark Zero nie zyskały sobie takiej sławy, jak wiewiór Conker, czy... No właśnie – czerwonopióra dzięciolica i nie do końca sprytny niedźwiedź, czyli Kazooie i Banjo. Bluzgający i pociągający z gwinta wiewiór dostał już swoją drugą szansę, teraz oto nadeszła pora na powrót zawadiackiej pary. Zapowiedziane Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts podejmuje temat przystępnych platformówek na nowo, odważnie i z przytupem.

STAWIA SIĘ CZASEM

Branie się za grę z konającego gatunku ambitnych zręcznościówek jest ryzykowne. Pamiętamy przecież wszyscy jego permutacje, żeby podać Ratchet and Clank czy Jak and Daxter, jako najlepsze przykłady tego, że z czasem ze skakania zrobiło się strzelanie. Rynek dyktuje warunki, a producenci się do nich dostosowują. Rare wpadło więc na pomysł, by dość mocno zmienić oblicze swych maskotek. Ale nie, nie liczcie na to, że teraz miś stanie się umięśnioną bestią z przepaską na czole i karabinem w ręku. Całe szczęście nowe idee uderzają w nie mniej popularne, niż strzelanie, tworzenie zawartości gry przez gracza. Innymi słowy – koniec z narzuconymi kształtami, witajcie narzędzia do tworzenia własnych wizji. Mimo próby kamuflażu, można tutaj dostrzec inspirację nadchodzącym na PlayStation 3 LittleBigPlanet, ale to tylko na pierwszy rzut oka.

Rdzeń Nuts and Bolts stanowi zbieractwo na poczet konstruowania coraz to nowych wehikułów. Oto w jednym zdaniu został uchwycony niemal cały koncept gry. Wiele umiejętności postaci zostało wyciętych, a zastąpiły je nasączone przeróżnymi właściwościami elementy, które złożone według prostego schematu utworzą fundamenty pod pojazd. Zamiast więc karkołomnie przebijać się przez wzniesienia, balansować na linach i wapinać się po krawędziach, Banjo i Kazooie zbiorą odpowiednie elementy i w garażu Mumbo's Nuts złożą maszynę, w której dostaną się we wcześniej niedostępne miejsca. Proste? Jasne. Głębokie? Jak dekolt do pępka.

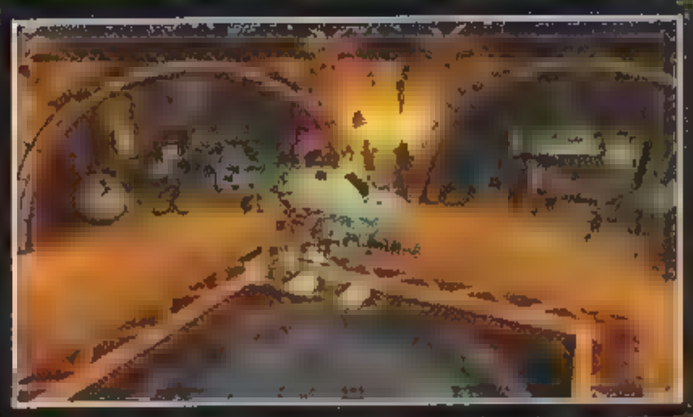
NIGDY SIĘ NIE NUDZI

Fabuła kręci się wokół potyczek Banjo i Gruntildy, jego największej przeciwniczki, o władzę nad piękną krainą Spiral Mountain. Misiaczek oczywiście chce ocalić swój dom przed zapędami wiedźmy, dla której

liczą się tylko zyski (chce wybudować fabryki i drogi szybkiego ruchu – lepiej przyjechałaby do Polski, heh). Gdy zwada dwóch postaci zaczyna być naprawdę poważna, pojawia się Lord of Games. LOG – bo tak mówi o sobie – tworzy zestaw światów połączonych wielkimi łącznikami (huby), do których przenosi zwaśnione strony i ogłasza konkurs. Zwycięzca bierze Spiral Mountain i córkę Władcy Gier za żonę. No, może bez tego ostatniego. Wielki nos czuły na spiski i obyty w niejednym pachnącym wątku wyczuje podwójne dno historii. Może okazać się, że odwieczni wrogowie będą musieli stanąć do walki z LOGiem by ocalić cały świat i pół kosmosu. Ale to tylko domysły.

Niemal każde zadanie wymagać będzie użycia wehikułu, co najpełniej daje obraz tego, jak wyglądać będzie rozgrywka w Banjo-Kazooie: Nuts and Bolts. Zabawa zaczyna się w Showdown Town, które – jak twierdzi Rare – jest największą pojedynczą miejscówką, jaką wrzucili do tej pory do gry. Tego kalibru krain jest pięć, a same one to tylko początek zwiedzania świata. Dopiero znalezione teleporty przenoszą gracz do właściwych leveli. Na razie nie wiadomo ile ich będzie, ale już teraz można powiedzieć, że na pewno ptak i niedźwiedź zawitają do zalanego wodą świata, na pustynię, do miasteczka i zielonego lasu pełnego polan, wzniesień i kęp trawy.

Gatunkowa przynależność zobowiązuje do tego, by zadania otrzymywane od postaci napotkanych w wielobarwnych krainach spełniały pewne kryteria. Wszelkiego rodzaju zbieractwo i szukanie zaginionych przedmiotów to numer jeden. Przeważnie. Ale pamiętajcie, że w Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts blisko osiemdziesiąt procent czasu zabawy spędza się w siodle pojazdów lub na ich tworzeniu. Dlatego też wiele misji opiera się na eksploatacji skonstruowanych maszyn.



Jedno z pierwszy zadań polega na pozbieraniu plonu rozrzuconego po kolorowym polu. Orzechy kokosowe należy wrzucić na pakę, wyrobić się w podanym czasie, a na końcu dostarczyć we wskazane miejsce. Wow.

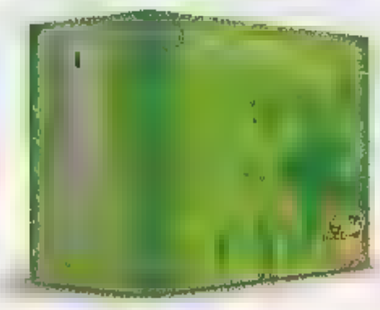
SIĘ LATA, SIĘ PŁYWA

Featurką nadającą Banjo-Kazooie cech małej rewolucji jest składanie ze znalezionych części przeróżnych wehikułów. Może jeden czy dwa zostaną dane graczowi na sam początek, na rozgrzewkę, jednak największą zabawą ma stać się własnoręczne modelowanie i majsterkowanie przy kolejnych samochodach, samolotach, czy łodziach. Tak, nie dość, że w kwestii doboru i ułożenia części panuje całkowita dowolność, to jeszcze odpowiednie manewrowanie niektórymi z nich może w mgnieniu oka zmienić zastosowanie pojazdu. Jako przykład niech posłuży wirnik. Jeśli podpiąć go na szczyt konstrukcji, a ją samą uczynić wystarczająco lekką, obroty śmigła uniosą ją w przestworza. Jeśli natomiast sylwetkę nieco wysmuklić, a wirnik zamontować z tyłu, łódź osiągać będzie świetne rezultaty. Z kolei przesunięcie silnika na przód i dołożenie skrzydeł da zwrotnego dwupłatowca.

Drugim przykładem pobudzającym wyobraźnię jest sprężyna. W podwoziu nada samochodowi sporą przewagę na trasie pełnej skoczni. Co się stanie jednak, jeśli zawinięty drut zamontowany będzie na którymś z boków? Niebezpieczna broń strąci rozpychających

Pozostawiony sam sobie miś przeciąga się ospale, rozgląda po okolicy, zagaduje do Kazooie. Jeśli jego stopy są bez ruchu, mogą delikatnie odkształcić teren. Ciekawe jak wypadną ślady opon na śniegu i fale wzbudzane burtami łodzi. Świetne koncepty zwiastują smakowitą zabawę. Gigantyczne koła postawione na takich smukłych wysięgnikach wyglądają karykaturalnie, ale też oryginalnie. Jakoś nie można też przykleić takiego dizajnu do czegokolwiek powstałego wcześniej. Ot, kolejna szansa na to, by gracze zademonstrowali siłę swojej wyobraźni.

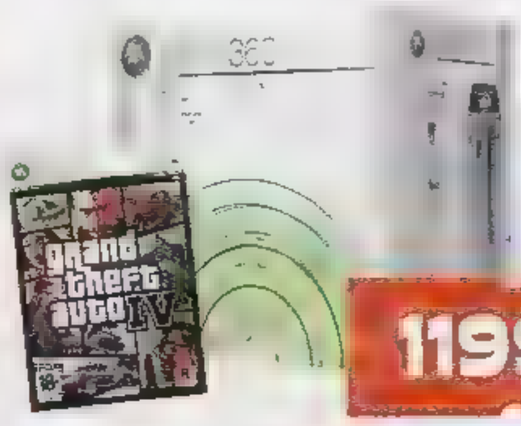
FEATURKĄ NADAJĄCĄ BANJO-KAZOOIE CECH MAŁEJ REWOLUCJI JEST SKŁADANIE ZE ZNALEZIONYCH CZĘŚCI PRZERÓŻNYCH WEHIKUŁÓW



Xbox 360 Arcade

777,-

Xbox 360 Premium
HDMI + GTA IV



1199,-

1399,-

Xbox 360 Elite + gra

zamów teraz na www.ultima.pl

lub zadzwoń tel. (0-22) 485-52-10

□ Pierwsza część Banjo-Kazooie trafiła na rynek przed 10 laty. W 1998 zatrzęsła konsolowym światem, gdy wylądowała na N64 i pozamiatała pomysłami, poczuciem humoru i oryginalnym pomysłem na bohatera (w sensie, że było ich dwóch). Gruntilda porwała siostrę Banjo, co oczywiście zapoczątkowało pełną przygód wyprawę. Druga część została nazwana jednym z ostatnich oddechów N64 (rok 2000). Dwie siostry Gruntildy próbowały pomóc jej zapanować nad światem. Nic z tego wyszły. Co ciekawe, Banjo-Tooie wcale nie było bezpośrednią kontynuacją historii. Miano to należy się Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge z 2003, które to trafiło wyłącznie na GBA. Dwa lata później do sprzedaży trafił jeszcze Banjo Pilot, ale to tylko pozbawione fabuły wyścigi.

się przeciwników w przepaść! Na pewno sami właśnie zaczęliście snuć wizje swoich maszyn.

Właśnie to jest głównym celem Rare – zachęcenie do zabawy w konstruktora każdego, kto przysiądzie choćby na chwilkę przed konsolą. Opanowanie systemu tworzenia ma zająć nie dłużej, niż kilka minut. Funkcjonalne menu pozwoli na szybką nawigację między częściami. Jeśli elementy pasują do siebie (a w przeważającej większości przypadków tak jest), podświetlane są na zielono. Jedno wciśnięcie przycisku sprawia, że kolejne niezbędne części zaczynają przypominać szkielet, który następnie dowolnie da się rzeźbić, wedle własnego uznania. Na połączenie czeka ponad półtora tysiąca części. Autorzy chwalą się, że w sumie da się z nich złożyć niemal nieskończoną ilość pojazdów. Od masywnych czołgów po lekkie i zwinne maszyny latające – wszystkie znajdą swoje zastosowanie, a kluczem do sukcesu będzie również odpowiedni montaż wyposażenia dodatkowego. Wiadomo, że w walce na trasie przyda się działko, a w powietrzu kilka rakiet. Gruby pancerz ochroni przed antagonistycznie nastawionymi konkurentami, ale spowolni też pojazd. Potencjał czuć jak stąd na księżyc. I z powrotem.

PIĘKNOTKA

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts wygląda pięknie nie tylko na nieruchomych kadrach. Aby w pełni docenić kunszt grafików trzeba koniecznie zobaczyć grę w akcji. Przepiękne krainy wprost ociekają detalami, tekstury w wysokiej rozdzielczości są soczyste i żywe. Pole widzenia sięga, aż na sam kraniec kopuły (łączniki/huby przypominają budową świat wykreowany w filmie „The Truman Show"). Animacja postaci jest doskonała, a efekty specjalne pierwszoligowe. Żeby było jeszcze lepiej, liczba klatek oscyluje gdzieś w granicach trzydziestu i jest niezmienna, dzięki czemu można zapomnieć o chrupaniu. Kamery prezentują dokładnie to, co twórcy chcą pokazać. Najczęściej jest to klasyczny widok zza postaci (lub postaci w pojeździe), ale pokuszono się też o coś bardziej precyzyjnego, szczególnie przydatnego podczas wymiany pocisków w zaciętej walce. Wtedy to operator kamery siada nieruchomo tuż nad maską i umożliwia dokładne namierzanie celów. A skoro już o tym mowa, to wybuchy i dym wypadają naturalnie, do tego spora część otoczenia niszczy się poddana odpowiedniemu działaniu grającego. Łamiące się drzewa czy lecące w drzazgi ogrodzenia to tylko pierwsze z brzegu przykłady demolki.

Czymże byłaby porządna gra z nastawieniem na tworzenie własnej zawartości bez udostępniania jej innym? No właśnie, nie wiadomo, ale pewnie jakimś wybrakowanym produktem z przerostem ambicji. Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts z całą pewnością umożliwi wymianę kreacji między graczami. Na pewno też uderzy w jakieś tryby multiplayer, chociaż na razie Rare milczy w tej kwestii. Nie trzeba jednak być jakoś ultra odkrywczym, by założyć, że pojawią się wyścigi i walka na arenach, a kto wie, może podniebne dogfighty we własnoręcznie skonstruowanych maszynach. Pięknie będzie. ■■

□ A to tylko dwa szkice. Świetnie wypadają tła, ponieważ symulują kartkę z bloku technicznego. Porozrzucane części łatwo i przyjemnie da się podmienić i sprawić, żeby łazik zamienił się w helikopter, a łódź w ścigacza.

ROZWAŁKA

WEDŁUG HAGGARD'A

ZAPACH ZWYCIĘSTWA

Rozwal co tylko chcesz. Walcz na własnych zasadach. Razem z trójką kumpli spod ciemnej gwiazdy, siejąc zniszczenie, możesz przy okazji zostać prawdziwym bogaczem.

Używaj sobie do woli:

Wywal dziurę w ścianie, żeby stworzyć stanowisko snajperskie.

Wyrwij drzewo z korzeniami strzałem z granatnika, żeby trafić helikopter.

I rozwalaj co chcesz, aby ukończyć misję...

...albo dla samej zabawy.

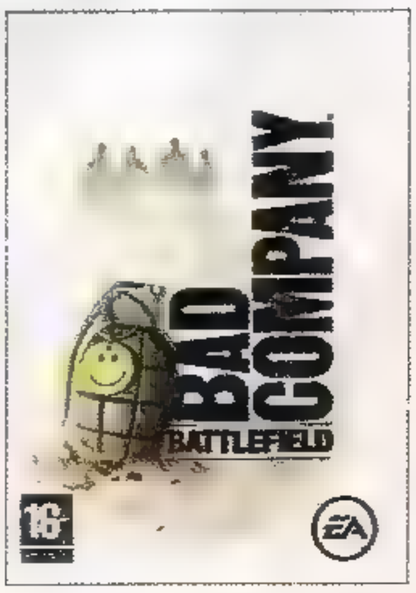
JESTEŚ W KOMPANI RENEGATÓW

W SPRZEDAŻY OD 27 CZERWCA

http://polska.ea.com/badcompany

16+ www.pegi.info

XBOX 360 LIVE PLAYSTATION 3



© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Wszystkie prawa zastrzeżone. Battlefield: Bad Company jest znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi EA Digital Illusions CE AB w U.S.A. i/lub innych krajach. Logo EA jest znakami handlowymi lub znakami zastrzeżonymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub innych krajach. Logo: "PlayStation", "PLAYSTATION" i "PS" są znakami handlowymi grupy firm Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i Xbox są znakami handlowymi grupy firm Microsoft. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich właściwych posiadaczy.

NA HORYZONCIE

NADCIĄGA WIĘCEJ GIER NIŻ JESTEŚCIE W STANIE OGRAĆ

THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON EMPEROR

Konsola: **PS2, Wii, DS**
Wydawca: **Sierra**
Developer: **Eurocom**

Duże produkcje filmowe miały, mają i mieć będą swoje odpowiedniki na konsolach. Z premierą na przełomie lipca i sierpnia, trzecia część Mumii zapowiada się wielce ciekawie i jawi „ako odprężające kino akcji i przygody na godziwym poziomie. Gra zabierze chętnych w podróż pogłębiającą doznania związane z nowymi przygodami poszukiwaczy skarbów znanych z poprzednich części. Zawadiacki Rick O'Connell to koleś z talentem do dwóch rzeczy – szukania skarbów i pakowania się w kłopoty. Tym razem u jego boku wystąpi piękna i ponętna... Jego syn? No dobra, jego syn. Panowie potrafią strzelać, bić po czaszkach żwawo zasuwające kościotrupy i rozwiązywać zagadki logiczne pozostawione przez starożytnych. Jednak najjaśniejszą gwiazdą całego zamieszania i tak jest aktor wcielający się w głównego złego. Jest nim sam Jet Li. Będzie kolejny średniak na licencji. ■■

RAMBO: THE ARCADE GAME

Konsola: **Automaty**
Wydawca: **Sega**
Developer: **Sega**

Weterani wojenni dzielą się z grubsza na Rambo i resztę, z czego reszta nie ma całkowicie szans z Johnem. Ostatni film pokazał dobitnie, jak nie należy biegać po polach ryżowych oraz, że bez broni nie da się niczego zmienić. Gdyby komuś było mało tych przerażających scen, w salonach gier spotka niebawem Rambo. The Arcade Game. Wielki model giwery przed ogromnym monitorem, to coś czego raczej w domu nie da się trzymać. Co do RTAG, to zanosi się na prawdziwego klasyka, jeśli chodzi o założenia, czyli tak zwany „celowniczek". Akcja skupi się na trzech ostatnich filmach (czyli generalnie odpuści sobie część pierwszą), a zadaniem gracza będzie takie stanie wybuchowych strzał, ciskanie granatami i prucie celnymi seriami, by źli ludzie nie mieli czym krzywdzić dobrych ludzi. Specjalny tryb Szału uaktywni chwilową nieśmiertelność i sprawi, że naboje siać będą większe spustoszenie. Konwersja na Wii? ■■

SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 4

Konsola: **PlayStation 2**
Wydawca: **Atlus**
Developer: **Atlus**

Zakręcone RPG z fabułą opowiadającą o losach nawiedzonych postaci, gdzie akcja dzieje się w wiosce, w której zawsze ginie ktoś mglistą nocą... Ciarki na karku, a to przecież japońska turówka, a nie przerażający horror. Czwarta część Persona jest tak naprawdę częścią szóstą, jeśli liczyć z dodatkowymi epizodami wypuszczonymi na japoński rynek między głównymi odsłonami z numerkami w tytule. Turowy system walki pozostanie raczej niezmieniony, ponieważ to właśnie on, w połączeniu z oryginalną otoczką, stanowi największy wabik na fanów serii. Powrócą okulary, dzięki którym można widzieć wcześniej niedostrzegane elementy świata, a także fazy księżyca wpływające na spotykane postacie. Od strony technicznej nie zanosi się na zbyt wielkie zmiany, trudno wiele wymagać od sprzętu, który miał premierę osiem lat temu. Fani nietuzinkowych klimatów powinni czekać. Reszta niech nadrobi poprzedniczki ■■

ROCK REVOLUTION

Konsola: **Xbox 360, PS3, Wii, DS**
Wydawca: **Konami**
Developer: **Zoe Mode**

Mania muzykowania opanowała branżę i chociaż daleko jej do strzelanin FPP, rozwija się w zawrotnym tempie co jakiś czas dorzucając kolejnego przedstawiciela gatunku. Firma, od której się wszystko zaczęło – Konami – przygotowuje dla fanów ostrego brzmienia coś na ruszt. Ich Rock Revolution zapewnić ma masę wypasionej zabawy zarówno w pojedynkę, jak i przede wszystkim stadnie. Interfejs jest znany i lubiany – na pięć linii przesuwają się kolorowe symbole, które to należy strącić w odpowiednim momencie wciskając na kontrolerze dany przycisk. Żeby było zabawniej, kontroler ten przypomina kształtami i gabarytami gitarę albo perkusję, w ostateczności mikrofon. Wtedy to chętny wokalista drze się do kawałka plastiku, a gra ocenia jego umiejętności. Konami zapowiedziało czterdzieści utworów na dobry początek, pojedynki oni ne i wspólne granie dla kilku chętnych. Zobaczymy ile zawołają za perkusję. ■■

VELVET ASSASSIN

Konsola: **Xbox 360, PS3**
Wydawca: **Gamecock**
Developer: **Replay Studios**

Skradanie pełną gębą. Velvet Assassin inspirowane jest losami tajnej agentki angielskiego wywiadu, która działała w czasie Drugiej Wojny Światowej i rozpracowywała służby specjalne Trzeciej Rzeszy. Gracz wcieli się w Violette Summer (jej prawdziwe imię to Violette Szabo), by infiltrować bazy nazistów, ratować innych agentów w opałach i rozpracować wrażą machinę wojenną. Skryte przemykanie za plecami strażników przypomina na pierwszy rzut oka Splinter Cell; efekty światła i cienia wypadają wprost przepięknie. Bohaterka porusza się z gracją, a do tego dysponuje szerokim wachlarzem ruchów, które posyłają hitlerowców na tamten świat. Co ciekawe, akcja przedstawiona jest na zasadzie retrospekcji. Violette kona na łożu śmierci, a kolejne misje to jej sny. W razie problemów z pokonaniem trudnego momentu, pomoże dawka morfiny spowalniająca akcję. Ciekawe. ■■

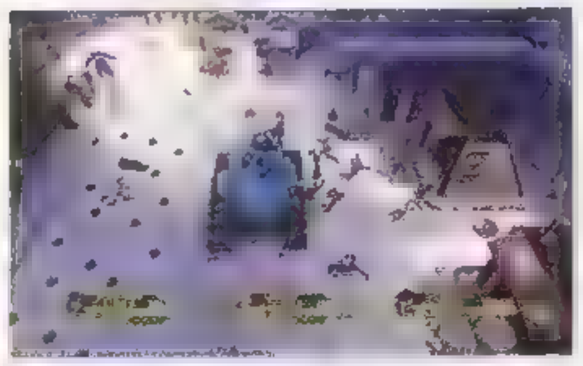
ARCANIA: A GOTHIC TALE (GOTHIC 4)

Konsola: **Xbox 360, PS3**
Wydawca: **JoWood Productions**
Developer: **Spellbound**

Pecetowe hity często przechodzą metamorfozę po to, by stać się dobrą zabawą dla większego grona graczy, niż garstka zatwardziałych konserwatystów narzekających na zbyt proste sterowanie (?!) w grach konsolowych. Czwarta część popularnego RPG Gothic na konsolach to z całą pewnością kolejny dowód na to, że to właśnie one służą do grania, a blaszane skrzynki spod biurek to narzędzia pracy. Gothic opowie losy czwartego Bezimiennego, który zmierzy się z armią Bezimiennego pierwszego najeżdżającą krainę fantazji. Nowością w serii mają być zaklęcia pozwalające nie tylko na ciskanie piorunami i kulami ognia, ale wręcz na zmianę pory doby lub warunków atmosferycznych. Powrócą przeróżne miecze, pałki i topory, a walka nimi stanowić ma większą niż dotychczas przyjemność. Trudno wyrokować, jak prawdziwi gracze odbiorą tę pozycję, skoro do premiery jeszcze półtora roku. ■■

COMMANDO 3: WOLF OF THE BATTLEFIELD

Konsola: **Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN)**
Wydawca: **Gamecock**
Developer: **Firefly Studios**



Strzelanin z góry, prostych i przyjemnych, nigdy, ale to przenigdy za wiele. Szczególnie tych, które bazują na sprawdzonych pomysłach czy licencjach. Capcom wyda kolejnego remake'a na PSN i XBLA, tym razem odświeżając kultowe Commando. Widok z góry to podstawa, tak samo, jak celowanie za pomocą prawej gałki analogowej. Nie zabraknie wielkich broni, szybkostrzelnych karabinów i przeciwników zasłaniających cały ekran. W razie kłopotów z wypełnieniem którejś z misji, zawsze można poprosić kolezankę (lekko obciach) lub kolegę (sam nie dasz rady?) o pomocną dłoń. Niezmiernie cieszy fakt zaimplementowania pojazdów, które mają bardzo dużą siłę przebicia na polu walki zawalonym mniejszymi jednostkami wroga. Graficznie nie może być mowy o jakimś wielkim szale, ale na pewno obejdzie się bez skrzywień. Capcom jest w wysokiej formie i nie dostarcza crapów. ■■

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Konsola: **X360, PS3, PS2, PSP, Wii, DS**
Wydawca: **Activision**
Developer: **Shaba Games / Treyarch**

Odziany w czerwono-niebieskie gałoty Człowiek pająk to jedna z najbardziej popularnych ikon popkultury. No ładnie, trzy myślniki *(łączniki ziom, łączniki... – mac)* w jednym zdaniu, korekta oszaleje, hehe. Sieć Cieni uderzy jesienią i spróbuje oplątać sobą wszystkich fanów pająka. Do dyspozycji ma takie argumenty, jak dowolność przy wyborze tego, czy chce być bożyszczem tłumów, czy ego stają dbającym tylko o swój odwłok. W grze pojawią się inni bohaterowie ze stajni Marvel, co zawsze podoba się sympatykom ich komiksów. Otwarty Nowy Jork ta, emniczy przeciwnik z masą mniejszych pomagierów to na pewno spory wabik, szczególnie w miłej dla oka oprawie przywodzącej na myśl właśnie komiks. Wielość platform docelowych zwiastuje raczej masówkę, co samo w sobie złe nie jest. Jeśli wyjdzie lepiej, niż ostatni Spidey, może się okazać, że śmiganie na pajęczynie po Manhattanie jest bardzo przyjemne. ■■

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

Z OKAZJI DNIA DZIECKA

WSZYSTKIM DZIECIOM, MAŁYM I DUŻYM, GRZECZNYM... I TYM TROCHĘ MNIEJ, Z DNIOWEGO WEEKENDU I TYTANOWYCH KCIUKÓW, ŻYCZY MADGAMES :)

199,-

tel.

tel.

199,-

FULL OFERTA WWW I TEL

CZYNNE
pon.-pt. 10-18
sob. - 10-14

MAD GAMES
WWW.MADGAMES.PL

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177, 02-555 WARSZAWA
tel KOM. 0 503 624 692
tel/FAX (022) 498 99 93

JUŻ GRANE!

GHOSTBUSTERS

Na i kogo wezwiecie? Wszelki duch!

INFO
DEVELOPER: TERMINAL REALITY
WYDAWCA: SIERRA
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: PS3, X360, Wii, PS2

Łowcy Duchów... Czy po tylu latach ktoś ich jeszcze pamięta?To wydaje się być głównym problemem Ghostbustersów, bo sporo współczesnych graczy urodziło się długo po powstaniu filmu, który premierę miał w 1984. Dzieciaki po prostu nie wiedzą kim byli doktorowie Venkman, Stantz i Spengler oraz dlaczego nie wolno krzyżować promieni. Ale ci, którzy wiedzą i pamiętają, powinni się tą grą zainteresować, bo wszystko wskazuje na to, że będzie to godna kontynuacja obu filmów.

DUSZNA ROZWAŁKA

Gracz wciela się w czwartego członka Ghostbustersów, zaś akcja toczy się w dwa lata po wydarzeniach z filmu „Ghostbusters 2". Ucieszony moją obecnością pan na stanowisku Sierry z chęcią opowiadał o grze, ale za Chiny nie dał się pociągnąć za język w sprawie scenariusza. Nie wiadomo czy pojawi się Gozer, nie wiadomo z kim przyjdzie walczyć na końcu i kto stoi za rezurekcją Marshmallow Mana – będącego ikoną filmu, 30 metrowego ludzika z pianki do jedzenia. Na szczęście troszkę informacji można wygrzebać w internecie, więc zainteresowanych odsyłam do podpisu pod obrazkiem w prawym górnym rogu następnej strony.

Dowiedziałem się za to, że autorzy robią wszystko, aby stworzyć realistyczne odwzorowanie działań pogromców duchów, a zaczynają od zatrudnienia pierwszoplanowych aktorów grających w filmie. A to znaczy, że usłyszymy Billa Murraya, Dana Aykroyda oraz Harolda Ramisa. Pytałem też o Sigourney, ale ucieszony pan znów posmutniał i powiedział, że w grze jej nie będzie. Jej obecności nie przewiduje scenariusz. Na szczęście przewiduje maksymalną rozkr...we czynioną za pomocą działek protonowych noszonych na plecach dzielnych pogromców.

GHOST Z AKCENTEM NA BUSTERS

Ghostbusters to coś w stylu dywizji szczurołapów, tylko zamiast szczurów łapią duchy. Ludzie wzywają ich, gdy zjawy nawiedzające domostwa czy firmy stają się zbyt męczące. Chłopcy przyjeżdżają na miejsce, zakładają osprzęt, szykują pułapki i przystępują do skanowania okolicy. Ten element ograno przy pomocy specjalnego urządzenia, którym wykrywa się ektoplazmę – widok zmienia się wtedy na pierwszoosobowy, a gracz może dokładnie rozejrzeć się dookoła.

W przypadku misji, którą miałem okazję obadać, akcja toczyła się wewnątrz budynku biurowego. Na pierwszy rzut oka wszystko wyglądało nieco pustawo, ale w kilka chwil później wiedziałem już, że pozory mylą. Po pierwsze – biurowce mają to do siebie, że ściany w nich zwykle nie są bogato zdobione. Po drugie – w tak zwanej przestrzeni biurowej, którą miałem przeszukać pod kątem zaduszenia, był już niezły śmietnik. Stoliki, komputery, kwiatki, wszystkie elementy wystroju przeciętnego amerykańskiego „zi ofis". Oświetlenie postaci jest wzorowe już na tak wczesnym etapie produkcji. Zawsze robiły na mnie wrażenie fachowe cienie, a te w Ghostbusters należą do najlepszych, jakie widziałem. A prawdziwa moc niepozornego biurowego wnętrza objawiła się w chwili, gdy zapikał wykrywacz, a potem rzuciła się na mnie szafka z segregatorami.

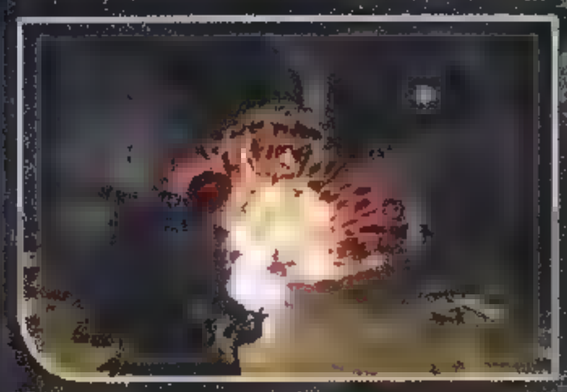
Bez namysłu odpaliłem działko i pomieszczenie przeciął promień kolorowej energii. Każdy, kto pamięta scenę z hotelu, wie doskonale, że wizyta Ghostbusters potrafi zamienić każde wnętrze w absolutne ruiny. I nie inaczej było w tym przypadku. Agresywna szafka eksplodowała ujawniając przyczynę niecodziennego, jak na mebel, zachowania. W środku siedział rzecz jasna duch, który zaczął zwinnie unikać moich strzałów, co zaowocowało serią kolejnych widowiskowych eksplozji rozrzucających wkoło kawałki boazerii, doniczek i zdjęcia żony jakiegoś urzędasa. „OiK!" pomyślałem nie zdejmując palucha ze spustu. Przy okazji zauważyłem, że promień nie tylko rozpieprza wszystko, w co tylko trafi, ale też zostawia efektownie wypalone ślady na ścianach, po których jeszcze przez kilka chwil pełgają języki ognia. Mniam.

Ale niszczenie otoczenia to nie cel, ale środek do celu. A tym jest uwięzienie ducha w wiązce energii i wsadzenie go do pułapki. Zanim udało mi się to zrobić, musiałem najpierw duchem ponawalać o glebę, co czyni się przy wykorzystaniu Sixaxisa (albo Dual Shocka 3), energicznie nim machając. Gdy przeciwnik był już wystarczająco zmęczony, odpaliłem pułapkę, która w błysku znajomego światła („Spojrzałem w światło! Spojrzałem w światło!") wessała zjawę do środka. Jak to będzie wyglądało na padach pozbawionych sensorów ruchu – nie mam pojęcia. Pewnie skończy się na mashowaniu przycisków.

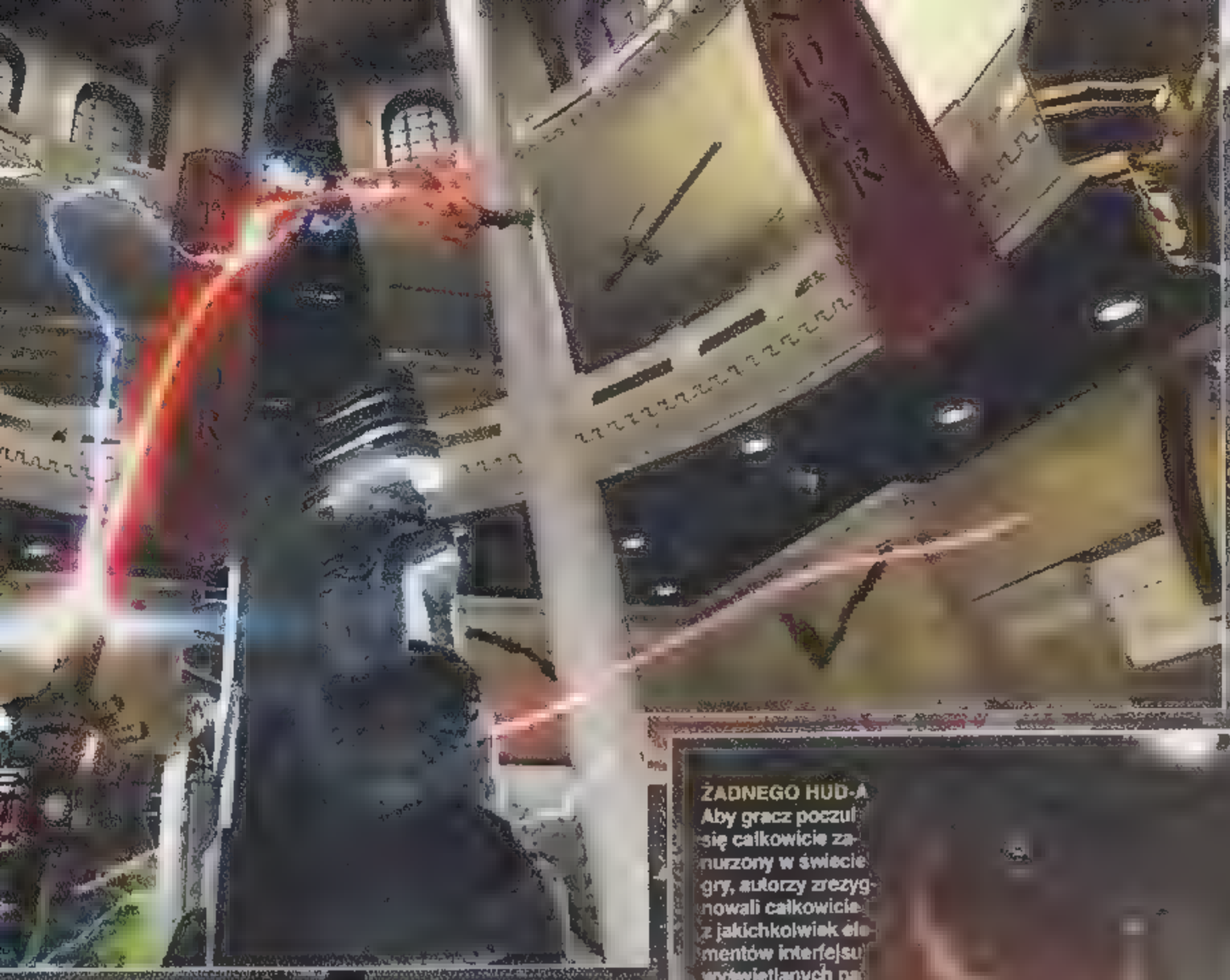
ALTERNATYWY 4

Działko protonowe ma działać w czterech trybach, ale ja niestety widziałem tylko dwa, przy czym

Po każdej misji gracz będzie oceniany; uwzględniane będą nie tylko złapane lub zdezintegrowane duchy, ale także zniszczenia dokonane w trakcie operacji. Oczywiście usługi Ghostbustersów są dość drogie, ale lepiej szanować mienie



Akurat w przypadku tej gry bardzo fajnie zapowiada się możliwość łapania duchów wiiotem i gruchą. Sprzęt wręcz stworzony do tej gry



Scenariusz stworzyli Dan Aykroyd (Harold Ramis, czyli autorzy scenariuszy obu filmów, nie mieli wolnych terminów) i Adam Rodman. Ten ostatni zainspirował się scenariuszem do niezrealizowanego Ghostbusters III: Hellbent, którego obszerne elementy znalazły się w grze. Aykroyd powiedział nawet, że gra została niejako oficjalnie uznana za kanoniczną kontynuację Ghostbusters II.

promień służący do łapania nadaje się także do niszczenia niektórych rodzajów duchów. Wystarczy tylko chwila smażenia, by słabsze manifestacje trans-wymiarowe efektownie pękały w fontannie ektoplazmy. Ale gdy nagle pęka ściana i do środka ładuje się gigantyczna łapa Marshmallow Mana, smażenie przestaje wystarczać. Owszem, można giganta na chwilę odstraszyć, ale po chwili wraca, a co gorsza, zdarza się, że zniszczone elementy otoczenia blokują dalszą drogę. Tak stało się, gdy wraz z doktorami Venkmanem i Stantzem wspinaliśmy się po krętej klatce schodowej prowadzącej na dach biurowca. Od czego jednak alternatywne tryby działania działka...

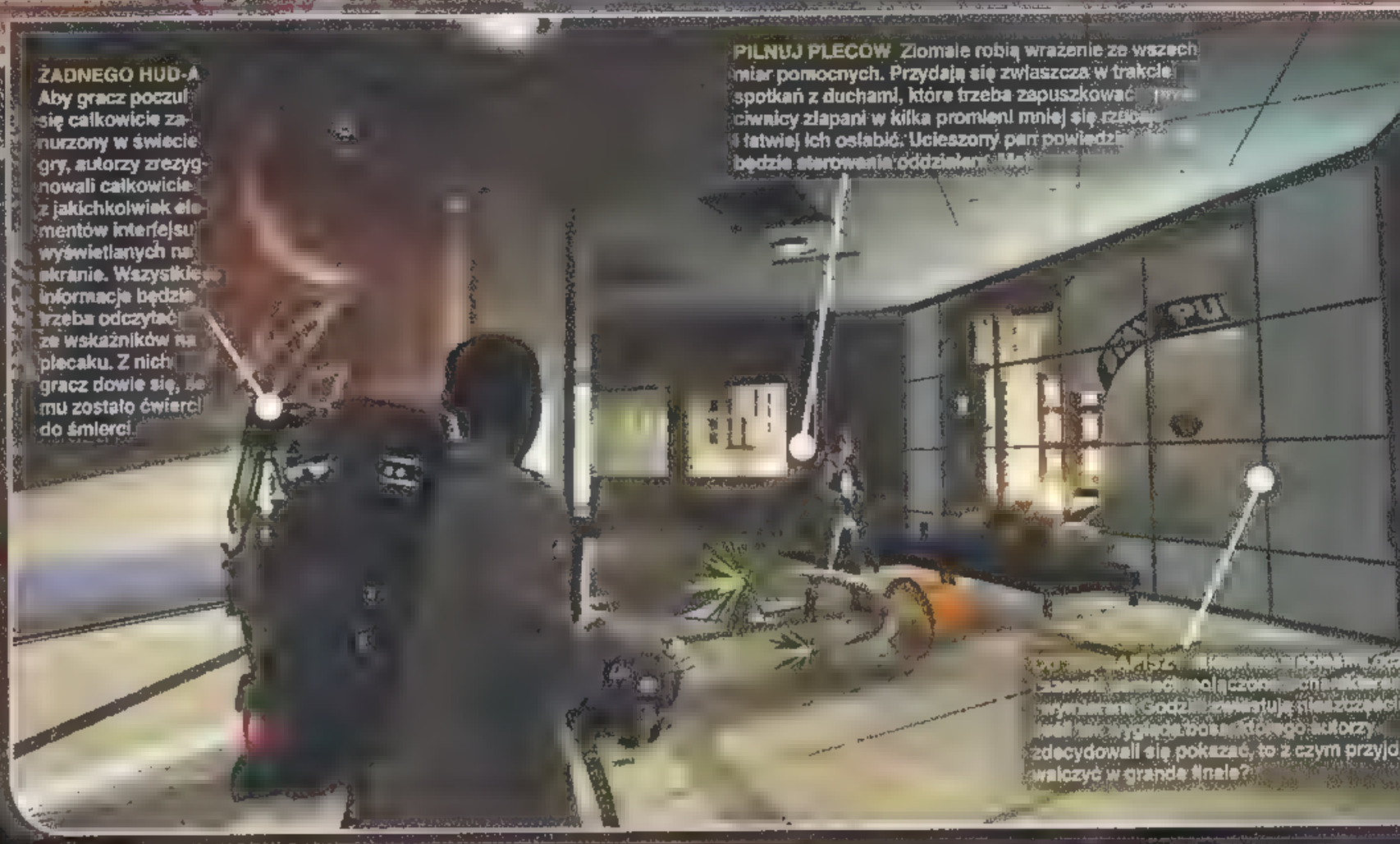
Tym razem zamiast promienia energii z lufy wyleciała nić lepkiej, zielonej mazi. Pierwszy strzał przykleił koniec nici do złomu betonowej ściany leżącego w poprzek schodów. Drugi strzał posłałem w stronę sufitu. Przy trzeciej przyklejonej nici zacząłem zauważać efekty – kawał betonu drgnął i zaczął się unosić. Wymyślono sobie bowiem, że elastyczne nici zaraz po wystrzeleniu zaczynają się kurczyć, ale żeby podnieść coś tak ciężkiego, jak zbrojony beton, potrzeba ich kilku. W tym przypadku wystarczyło sześć, by blokująca przejście ściana powoli poszybowała w górę. Muszę przyznać, że ten przykład zagadek logicznych w Ghostbusters jest bardzo obiecujący. Zawsze bawiło mnie kreatywne podchodzenie do funkcji oferowanych przez broń głównego bohatera, a tu zapowiada się kopalnia rewelacyjnych pomysłów.

ODPALIŁEM DZIAŁKO I POMIESZCZENIE PRZECIĄŁ PROMIEŃ KOLOROWEJ ENERGII. KAŻDY, KTO PAMIĘTA FILM WIE, ŻE WIZYTA GHOSTBUSTERS POTRAFI ZAMIENIĆ KAŻDE WNĘTRZE W ABSOLUTNE RUINY

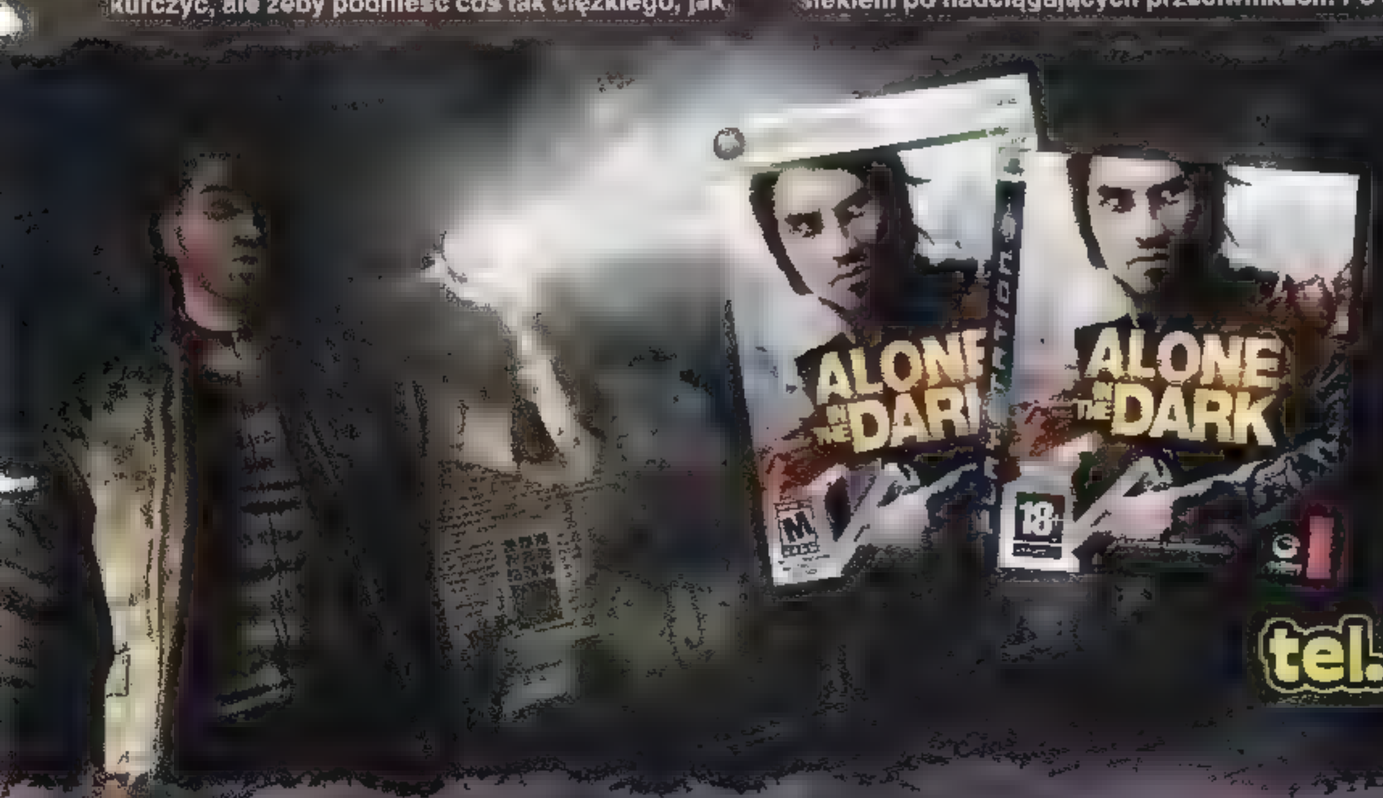
I NA KONIEC JESZCZE TROSZKĘ BUSTERS

Ostatnia scena rozegrała się na dachu, na który dotarłem już bez większych komplikacji. Najpierw z wszystkich stron zaczęły atakować mnie małe, dwunożne i dość wredne duszki. Gra zamieniła się w klasycznego shootera, w którym z pianą na ustach siekłem po nadciągających przeciwnikach. Po chwili sytuacja się troszkę uspokoiła, ale pojawiły się kopie mojego wcześniejszego znajomego z szatki z segregatorami. Akcja powróciła do kombinowania w łapanie do pułapek, ale tylko na moment, bo gdy tylko ostatnia zjawa wylądowała w potrzasku, Marshmallow Man powrócił.

Jak w przypadku każdego bossa i tym razem zwycięstwo wymagało odszukania słabych punktów. Tu achillesowa pięta okazała się okiem, a właściwie oczami – nawalanie w nie sprawiło, że stwór zakrył je dłonią. Szybko przeniosłem promień na drugą rękę, którą potwór trzymał się dachu. Puf! I już paluszek zamienił się w kupkę dymiącego przysmaku amerykańskiej młodzieży (marshmallows normalnie smaży się na patykach nad ogniskiem). Po kilku powtórzeniach Marshmallow Man był historią, a wyraźnie już ucieszony pan z ekipy developerów entuzjastycznie tłumaczył mi, że w pełnej wersji będę się bawił jeszcze lepiej. I po tym, co zobaczyłem, wierzę mu na słowo. //zooltar



□ Na PlayStation Day uwaga wszystkich skupiła się na blockbusterach takich jak Killzone 2 i MotorStorm 2, niemal całkiem pomijając Ghostbusterów. A szkoda, bo ta nietypowa strzelanina zapowiada się na jeden z ciekawszych tytułów sezonu jesiennego. W odróżnieniu od hitów, przy których kłębiły się tłumy, stoisko Ghostbusters nie było oblegane. Dość smutny pan samotnie pykał sobie w testowy poziom i ożywił się dopiero, gdy zauważył, że od dłuższej chwili przyglądam się jego poczynaniom. Wyglądał jakbym sprawił mu prawdziwą przyjemność moim zainteresowaniem.



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

RE5 CORAZ BLIŻEJ

Japoński magazyn Famitsu zdradza, że już niedługo zostanie zaprezentowany nowy trailer Resident Evil 5 (na razie pojawiły się trzy świeże screeny – na jednym jest zakrwawiona piła!). Jeśli wierzyć plotkom, pojawi się w nim nowa postać (kobieta). Też uwielbiacie twarde lasie ubrane w wojskowe ciuchy i trzymające shotguna w dłoniach? Dziennikarze Famitsu widzieli też obrazek, na którym Chris walczył z mieszkańcami wioski przy rozbitym helikopterze. Ktoś go zestrzelił. Jakieś propozycje kto to mógł być?

Capcom niczego na razie nie potwierdza, ale ustala termin jednoczesnej premiery gry na X360 i PS3. Uwaga! RE5 ukaże się w tym roku ... fiskalnym, czyli czekamy na dłużej do przyszłego kwietnia.

PIERWSZA OFIARA WII FIT

Bez obaw, nikt nie zginął. Dziesięcioletnia dziewczynka załamała się psychicznie po zabawie z Wii Fit. Wysportowana (taniec, pływanie), szczupła młódka usłyszała od gry, że ma nadwagę. Mama ofiary podzieliła się jej tragedią na forum, a zszokowani użytkownicy napisali maila z zażaleniem do Nintendo. Firma przeprosiła i zwróciła uwagę na to, że używany w grze wskaźnik BMI nie jest pozbawiony wad (nie sprawdza się między innymi właśnie w przypadku dzieci, sportowców i kulturystów) a wyniki zawsze można ukryć, żeby nikt się nie dowiedział, jakim grający jest grubasem. Jedno jest pewne, wariatów nie brakuje.

NOWY METAL GEAR?

Konami może i pozwoliło na „uśmiercenie" Snake'a, ale nie zamierza zarzynać serii. Musi tkwić w niej niemały potencjał skoro podczas prób złożenia zamówień na preordery padła strona oficjalnego internetowego sklepu Konami Store. Oczywiście z nadmiaru chętnych. Ryan Payton w wywiadzie dla MTV powiedział, że to ostatni Metal Gear z Solid Snake'iem, ale na pewno powstaną kolejne gry z serii z innymi (nie powiedział czy nowymi) bohaterami. Może w końcu zabierze się do nich Kalashnikov Tiger wymyślony trzy lata temu przez Matta i Mie'a.

KRATOS W SIECI

Ekipa odpowiedzialna za obie części God of War wydane na PlayStation 2 poszukuje programisty który otworzy przed serią świat rozgrywek online. Jeśli wiecie na czym polega przerabianie już gotowych narzędzi (silników), by działały w sieci, a także jak ogólnie tworzy się sieciowe tryby zabawy, to możecie śmiało atakować. Aha, przyda się żebyście przy okazji mieli zajebiście dobre pomysły na to, jak sprawić, by w God of War III (bo niby o jaką inną grę chodzi w tym ogłoszeniu) dało się sensownie grać online.

FALLOUT 3

Raport z prezentacji gry w Londynie

Trzydzieści sześć lat minęło od wydarzeń przedstawionych w Fallout 2, a mimo to w świecie gry niewiele się zmieniło. Nie wykształciły się systemy polityczne, nie powstały zalążki państw, panuje bezprawie i nie ma odpowiednika policji, ignorowane są podstawowe ludzkie potrzeby, a w tym samym czasie pełną parą produkowana jest broń i amunicja.

Pete Hines zajmujący się w Bethesda PR i marketingiem wyjaśnia dlaczego tak się dzieje: „Wszyscy uważają, że po armageddonie ci, którym udało się przetrwać, powinni odbudować cywilizację. A jeśli oni nie chcą przywracać starego porządku? Dlaczego ludzkość miałaby podnieść się po każdej klęsce? Post-nuklearny świat naszego Fallouta jest ponury i nie ma w nim miejsca na nadzieję. Lepiej już nie będzie."

WSTĘP GODNY OKLASKÓW

Wprowadzenie do gry, zapoznanie graczy ze sterowaniem, systemem walki i sposobem prowadzenia dialogów jest jednym z najbardziej oryginalnych, jakie kiedykolwiek widziałem. Jednocześnie stanowi integralną część zabawy, nie jest oderwanym od niej elementem. Bohater rodzi się w Vault 101, schronie, którego nikt nie opuścił od dwustu lat. Poród widziany oczami dziecka trwa ułamek sekundy, po czym niemowlę trafia do rąk pielęgniarki. Rozmyty obraz nie pozwala ujrzeć twarzy szczęśliwego ojca pytającego o płeć dziecka. Gracz sam odpowiada, ale nie wpłynie to znacząco na rozgrywkę. Rodzice zastanawiają się jak dać dziecku na imię i znów gracz ma szansę się wykazać.

Ojciec przysuwa do łóżka urządzenie pokazujące jak niemowlę będzie wyglądać w przyszłości i w tym momencie rozpoczyna się proces kreowania postaci. Można ustawić kształt twarzy, długość włosów, kolor oczu i inne detale. Po wykreowaniu postaci dziecko zaczyna widzieć wyraźnie i dostrzega twarz taty wygenerowaną tak, by widoczne było podobieństwo. Nagle umiera matka, a akcja przenosi się o rok do przodu. Szkrab potrafi chodzić i mówi „dada". To pierwsze i ostatnie słowo, które głośno wypowie bohater. Jego kwestie nie będą czytane, by każdy mógł sam wyobrazić sobie jego głos.

W OKAMGNIENIU

Dziecko natrafia na książkę zatytułowaną „You're SPECIAL". Przeglądając książkę trzeba zdecydować o cechach postaci, zainwestować punkty w charyzmę, szczęście albo może w siłę. Decyzja jest niemal ostateczna (rzadko trafi się okazja dokonania zmian), a wpłynie na niemal każdy element rozgrywki – maksymalny ciężar ekwipunku, umiejętność wyczucia obecności przeciwników z dużej odległości, szanse trafienia celu, a nawet to, jak blisko barku bohatera podjedzie kamera w widoku tpp znanym z RE4.

Kolejne cięcie, trwa przyjęcie urodzinowe dziesięcioletniego bohatera. Maluch dostaje PipBoya, a dzięki niemu dostęp do menu (ekwipunek, notatki, mapa). Można w końcu porozmawiać z postaciami NPC. Do wyboru jest kilka kwestii, część z nich dodatkowo opisana (kłamstwo oznaczono jako 'Lie'). Każdej postaci przygotowano unikalne dialogi, a o tych samych sprawach mówią w zupełnie różny sposób. Drętwo jak w Oblivionie nie będzie. W Fallout 3 zredukowano liczbę NPCów i zatrudniono około czterdziestu lektorów. Ciężko będzie spotkać dwie tak samo brzmiące postacie.

Sposób postrzegania bohatera przez NPCów i to jak będą z nim rozmawiać zależeć ma od decyzji podjętych przez gracza. Niełatwo zdobyć zaufanie dobrych ludzi mając na koncie kilka morderstw. Niestety nie przygotowano indywidualnej inteligencji, więc nie zdziwcie się jeżeli „enpisy" zapomną o krzywdach wyrządzonych ich bliskim, gdy tylko bohater powróci na jasną stronę mocy.

WIERNY TOWARZYSZ

Prowadzący prezentację Hines nie pokazał kolejnych epizodów z życia bohatera, ominął naukę walki i moment wyjścia na powierzchnię. Przeskoczył do spotkania z Dogmeatem... W losowo wybranym momencie i miejscu gracz natrafi na psa walczącego z dwoma drabami. Można go zignorować, ale lepiej mu pomóc i przygarnąć. Dogmeat (nowy pies, stare imię) rzuci się na przeciwnika, by chronić gracza, ale wycofa się na komendę. Jeśli zginie, drugi pies nie pojawi się w jego miejsce, więc trzeba o niego dbać. Przydaje się, bo można go wysłać na poszukiwanie przedmiotów. Autentycznie przeszukuje teren i może zniknąć na kilka godzin. Trzeba mieć go na oku, żeby nic mu się nie stało, a w ostateczności można go odesłać pod drzwi Vault 101. Dotrze tam bezpiecznie i poczeka aż gracz po niego wróci. Czy da się przy okazji wejść z powrotem do schronu? Hines nie chciał tego zdradzić.

Psa da się zastrzelić (uwaga na friendly fire), ale kluczowych NPCów już nie. O dziecach wiadomo tylko tyle, że będą.

Dogmeat to nie jedyny towarzysz bohatera. Można spacerować z jednym ziomem sterowanym przez konsolę. Kompan sam zdecyduje co robić i dołączy do walki jeśli zechce. W grze nie występują środki lokomocji, a opcja szybkiego przemieszczania się dotyczyć ma wyłącznie wcześniej odwiedzonych miejsc.

(NIE) DLA FANÓW

Bethesda skupia się na pokazaniu jak ciężko żyje się w post-nuklearnym świecie, a na bok odstawia ekonomikę czy warunki społeczno-gospodarcze. Chodzi o to, by gracz czuł, że w każdej chwili jest o krok od śmierci. Takie podejście do tematu może nie podobać się fanom, ale autorzy gry nie próbują ich zadowolić. To nie ma być jak najwierniejsza kanonowi kontynuacja, a świetna gra w realiach Fallouta. „Nie konsultujemy się z twórcami poprzednich części. Wielu od dawna nie pracuje w branży, żaden z nich nie protestował, gdy pokazaliśmy im naszą grę."

VAT? A ILE PROCENT?

W trakcie walk specjalny wskaźnik liczy obrażenia dla różnych części ciała. Ghoula (zmutowany człowiek) można zatrzymać rozwalając mu nogi, a strzelającemu z karabinu Supermutantowi warto uszkodzić rękę albo oślepić go, masakrując mu twarz.

Od zwykłych strzelanek Fallouta odróżnia tryb VATS. Pauzuje akcję, pozwalając na spokojnie wybrać cele. To, czy da się strzelić, zależy od liczby punktów akcji odnawiających się automatycznie w czasie gry. Gdy gracz podejmie decyzję, odpala się animacja pokazująca z boku strzelającego bohatera. Czas płynie wolniej, ale przeciwnicy wciąż się poruszają i jeśli akurat próbowali się schować, może im się to udać. Często używana broń psuje się, pociski rzadko trafiają celu, a gdy zatnie się w środku walki, trzeba jeszcze raz przeładować magazynek. Albo zamiast tego uderzyć przeciwnika z piąchy (ta opcja jeszcze nie działa), ratować się ucieczką lub wziąć do ręki na przykład miotacz ognia albo Fat Mana – wyrzutnię małych pocisków nuklearnych.

NA PEWNO NIE BĘDZIE TO DRUGI MGS; W FALLOUT 3 NIE MA WAŻNEGO PRZESŁANIA DLA GRACZY, CHODZI TYLKO I WYŁĄCZNIE O ŚWIETNĄ ZABAWĘ, A TEJ NA PEWNO NIE ZABRAKNIE

NIE TYLKO QUESTY

Gdy bohater uruchomił zepsutą antenę radiową, udało mu się wyłapać wołanie o pomoc. Szukając źródła sygnału (na słuch – im mniejsze zakłócenia, tym bliżej celu) dotarł do kanałów, gdzie ukryła się jakaś rodzina. Pozostały po niej tylko szkielety, wciąż działające radio, a także kilka apteczek i inne przydatne przedmioty. To tylko jeden przykład nie-questa, których w grze będzie bardzo dużo. Odkrycie wszystkich tajemnic Fallout 3 zajmie dużo więcej niż sto godzin. Fanatycy znowu będą grać latami.

CZEKAJĄC NA KONIEC ŚWIATA

Fani serii na pewno mają tysiące pytań. Czemu tylko dwadzieścia poziomów doświadczenia? Bo bohater i tak będzie zbyt potężny (przeciwnicy nie levelują). Ile zakończeń? Kilkanaście, ale doczekamy się kilkuset permutacji, drobnych wariacji, które będą rezultatem podjętych decyzji. Czy da się wymieniać towary? Tak. Co z hazardem? Na razie temat leży. Wstrzymałbym się z zadawaniem ich teraz, do premiery pozostało dużo czasu, a na E3 zostanie zaprezentowana nowsza wersja gry, więc sporo może się zmienić. Na pewno nie będzie to drugi MGS; w Fallout 3 nie ma ważnego przesłania dla graczy, chodzi tylko i wyłącznie o świetną zabawę, a tej na pewno nie zabraknie. //Mielu

PS: O grze dyskutujemy na forum Neo Plus w dziale CurrentGen, a po więcej informacji zapraszamy na stronę [www.gameonly.pl].

PS2: Na dzień przed oddaniem magazynu do druku Bethesda nie udostępniła jeszcze nowych screenów z gry. Szkoda.

GBA SP BRIGHTER
339,-

NINTENDO DS LITE
519,-

PSP SLIM&LITE
619,-

PS2 SLIM
439,-

WII
878,-

PS3
1349,-

XBOX 360 ELITE
1299,-

XBOX 360 PREMIUM HDMI
949,-

XBOX 360 ARCADE
749,-

199,-

199,-

189,-

tel.

199,-

189,-

189,-

189,-

189,-

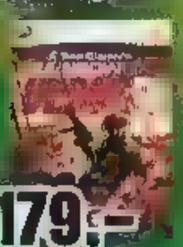
199,-

179,-

209,-

199,-

189,-



179,-

179,-

69,-

149,-

139,-

109,-

199,-

199,-

179,-

189,-

179,-

179,-

189,-

189,-

WYSYŁKA W 24h

..pisze, że ma nadzieję, iż dobrze się bawimy.. ..żeby ucałować jego pociechy, z okazji Dnia Dziecka..

..i że wraca za 386 dni, że pogoda ładna, drinki zimne, a dziewczyny gorące..

..POSŁUCHAJ.. GDZIE SCHOWAŁEŚ TEN PISTOLET..

BEEEEE!!

GUGA?

MNIAM?

BUUUU!

NOWOŚĆ

grand theft auto IV

199,-

PSP i NDS

od 89,-

duży wybór gier

NOWOŚĆ

METAL GEAR SOLID

179,-

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

UBIDAYS 2008

Cubituss na UbiDays, czyli polski łącznik w Paryżu

□ Szalone króliki powracają w Rayman Raving Rabbids: TV Party na Wii. Fajnie, że WiiBoard przyda się do zabawy.

UbiDays, najważniejsza impreza roku firmy Ubisoft, po raz drugi w Paryżu. Parę rzeczy widziałem, w parę rzeczy grałem, a wszystko opisane poniżej. Nie jest źle, ale mogło (i powinno!) być znacznie lepiej.

W pierwszej chwili wydawało mi się, że Ubisoft pokaze coś naprawdę wielkiego, coś, co wszystkimi wstrząśnie lub coś, o czym nikt nie wiedział, że się robi. Wiecie, po cichu liczyłem na Assassin's Creed 2, może na jakieś nowe announcementy, coś rewolucyjnego, coś, po czym powiem – hej, a pamiętacie jak Ubi w 2008 pokazało znienacka tę grę? No więc właśnie nie powiem. Bo Ubi znienacka pokazało tylko jedną rzecz, ale oddam honor – każdy chciał, żeby to było pokazane

POZA DOBREM I ZŁEM

Na samiusieńkim końcu dość przydługiej prezentacji, podczas której niestety nie pozwolono mu w spokoju siedzieć, tylko co i rusz starano się mnie aktywizować na rozmaite sposoby, pojawił się trailer. To znaczy nawet nie trailer, ponieważ nie było w nim widać prawie żadnych napisów, poza słowami The Pig, wyrażonymi czcionką, którą hardkorowy gracz po prostu musi znać. Czcionką z Beyond Good & Evil. Nikt nie potwierdził, że trwają prace nad dwójką. Nikt pary z ust nie puścił na temat tej przeoczekiwanej gry. Ale pokazano filmik, w którym Pey'j, zaprzyjaźniony wieprzek głównej bohaterki absolutnie mistrzowsko radzi sobie z natrętną muchą przeszkadzającą mu w spaniu. A w ten sposób powiedziano, że Michel Ancel, po odpracowaniu pańszczyzny po katastrofie finansowej, jaką było Beyond Good & Evil, został wreszcie spuszczony ze smyczy. I jestem pewien, że tym razem wstydu w finansach nie przyniesie, bo gra obrosła taką legendą, że każdy zagra w dwójkę chociażby niesiony ciekawością.

Ale skutki pańszczyzny Ancela odczujemy w postaci trzeciej już części Rayman Raving Rabbids, tym razem bez numerka, ale za to z podtytułem TV Party. Pokazywano dwie mini-gry z tej imprezowej bajki: jedna była dość standardowa i polegała na machaniu wiotem i nunchukiem w taki sam sposób, jak postać na ekranie – bez szczególnego podniecenia na to patrzono. Druga już była znacznie zabawniejsza, ponieważ gra się w niej królikiem zjeżdżającym z ośnieżonego stoku na włochatej krowie obróconej do góry wymionami. Nie pytajcie. A to jeszcze nie koniec dziwactw, ponieważ jest to pierwsza gra świata, w której steruje się... No cóż, tylkiem. Trzeba mieć Wii Boarda w tym celu, a e ,eśli ktoś już wykasłał ha,s na Wii Fita, to i tuta, sobie poćw czy. Wprawdzie jedynie pośladki, ale i one ważne. W tej mini-grze przenosi się ciężar ciała, siedząc bezwstydnie na Wii Boardzie, a królik skręca zgodnie z hmmm, wytycznymi. Da się sterować standardowym kontrolerem, a e warto pamiętać, że ten przyda,e s ę do kręcenia trików – gdy się wyskoczy na jakiejś muldzie, gra pokazuje, co trzeba robić, żeby kró ik (i krowa) wykonywali efektowne akrobacje. No OK, można się pośmiać przy jakimś browarze

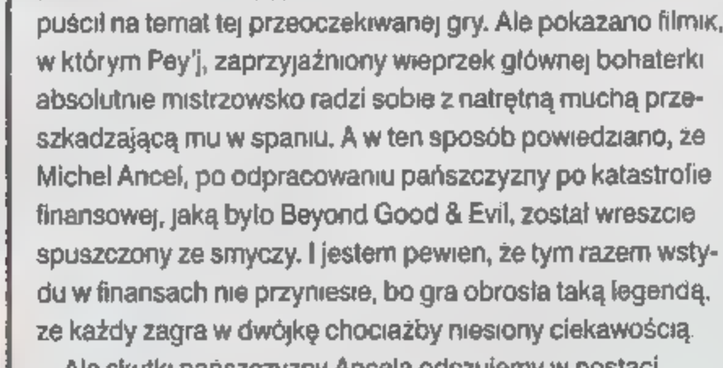
SMAŻONE MIĘSKO

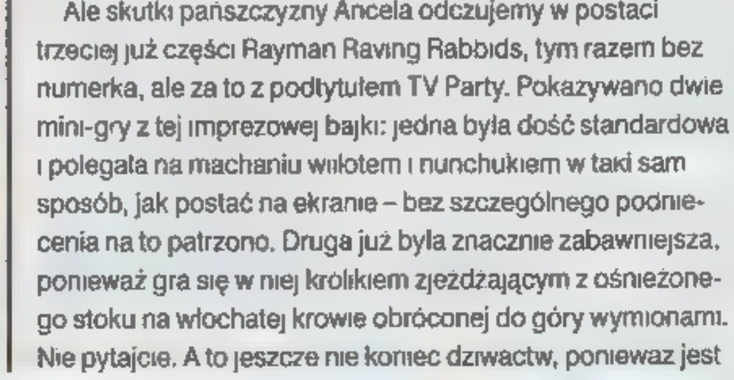
Ale przejdźmy do konkretów, czyli gier, w które chce grać ktoś poza Waszą teściową albo babcią. Najpierw zasiadłem do Far Cry 2, który mnie przepotężnie jara z racji tego, jak go fajnie wymyślono. Otóż uważajcie, wywalono z niego wszystko, co mogłoby go łączyć z pierwszą częścią, z Instinctsami i innymi Predatorami, a pozostawiono jedynie dwie rzeczy: a) dżunglę oraz b) duży teren do swobodnego zwiedzania. FC2 opowiada historię reportera wo,ennego, który poluje na niejakiego Szakala, handlarza bronią na olbrzymią skalę I to poluje tak bardzo, że sam łapie za broń i chce wymierzyć sprawiedliwość zbrodniarzowi. Zero potworów, zero mutantów, czysta rozwałka w specyficznym, nietypowym klimacie. Czyli w afrykańskim państewku targanym przewrotami i obecnie zawikłanym w wojnę domową pomiędzy Frontem Wyzwolenia Judei a Judejskim Frontem Wyzwolenia. Do nas będzie należało zrobienie porządku w tym nieprzy,emnym miejscu, a przy okazji nieprzyzwoite wzbogacenie s,ę, bo oczywiście ekonomia państewka wisi na cieniutkim włosku przemysłu diamentowego. Nie będzie tu jednak żadnej waluty ani wątków gospodarczych, po prostu w zamian za diamenty w świecie gry odblokują się nowe karabiny albo ulepszone wersje starych

Model rozgrywki będzie całkowicie otwarty (no, prawie, o czym za chwilę). Wsiąść da s ę tu do każdego samochodu (inna sprawa czy zapali), pojechać można absolutnie wszędzie, to znaczy pod warunkiem, że się nie wyjedzie poza obszar głównej mapy. Wtedy bowiem w automagiczny sposób nasz bohater zacznie odczuwać skutki nękającej go malarii, a w praktyce zemrze biedaczek i cofn e się do ostatniego checkpointa. W miarę postępów w fabule faszerował się będzie kolejnymi porcjami leków, co poszerzy dostępny teren. Nieźle wykombinowane, kupuję taki pomysł.

Zleceniodawcy dadzą nam sprzeczne ze sobą zadania, a my zbudujemy reputację z tymi kolesiami, którym lepiej z oczu patrzy Albo którzy płacą w ęcej kamyków za robotę. Będzie sporo strzelania, ale gra ma także rys taktyczny. przed masakrą każdej wioseczki dobrze najpierw przepatrzyć ją monokularem, bo dzięki temu na mapie automatycznie zaznaczone zostaną ważne rzeczy, które wpadły nam w oko – składy amunicji, apteczki, jakieś materiały wybuchowe – i to faktycznie działa. Do pierwszej osady podszedłem w stylu Rambo i wprawdzie udało się wszystkich wybić, ale trochę oberwałem. Druga to już było ostrzejsze kombinowa-

□ Far Cry II wygląda fenomenalnie i nie możemy się doczekać, żeby położyć łapy na tej grze. Co ciekawe, autorzy pierwszego Far Cry – Crytek – nie mają z tą pozycją nic wspólnego i w wielkiej tajemnicy i zupełnie nieoficjalnie smażą konsolowego Crysisa.





□ Z lewej – teaser drugiej części Beyond Good & Evil, który rozpalił przebywających na UbiDays dziennikarzy, a także, po opublikowaniu go w Internecie, fanów pięknej Jade i jej świńskiego przyjaciela. BG&E, jak to często bywa z podobnymi produkcjami, mimo porażki finansowej zyskało status gry kultowej. Przy okazji sequela zobaczymy, czy opłaca się robić gry dla „fanów" – Ubisoft licząc zera też pewnie mocno się nad tym zastanawia...

nie, które przyniosło taki efekt, że połowę wojskowej populacji udało mi się zdjąć bez podnoszenia żadnego alarmu.

W ogóle gierka strasznie promuje wczuwkę w bohatera i robi to z wdziękiem. Każda akcja na przykład jest dokładnie animowana, żadnych sztucznych momentów, żadnego domyślania się. Jeśli biorę coś spod nóg, to widzę te nogi, jak podnoszę pistolet, to widać, jak wyrzucam stary, jak wreszcie wskakuję do samochodu, otwieram najpierw drzwi i obserwuję, jak mój dzielny reporter wsiada do środka.

Jednak najlepiej z tego wszystkiego wyszła mapa. Nie ma na nią osobnego ekranu, jest przedmiotem w świecie gry, i to przedmiotem, który da się wyjąć w zasadzie w dowolnym momencie. Da się ją trzymać na kolanach w samochodzie na przykład. Co więcej, widać że gość w drugiej garści trzyma kompas, co kapitalnie uzasadnia jego wiedzę na temat tego, w którą stronę świata jest zwrócony. Nieskończony szacun za to rozwiązanie, w takich właśnie małych pierdółkach

JAK TO WSZYSTKO WYGLĄDA? NIEREALNIE DOBRZE. WIDZIAŁEM FAR CRY 2 NA PECECIE I XBOKSIE 360 I NA TYM PIERWSZYM CIĄŁ JAK ZŁY, A NA DRUGIM ŚMIGAŁ

rozpoznaję to, że twórcy uważają gracza za fajnego gościa, a nie pana klienta.

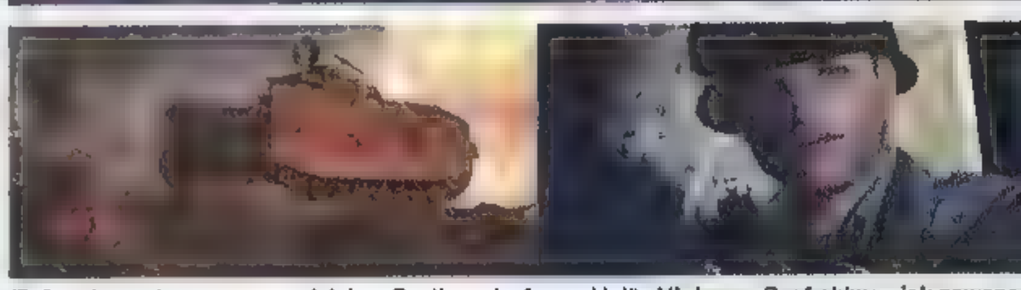
A poza pierdółkami jest tu dużo więcej. Oczywiście cykl dnia i nocy i zmieniający się w związku z nim zasięg wzroku wrogów. Oczywiście zmiany pogody. I oczywiście wpływ wiatru na płonącą trawę. Nie, zaraz, to akurat nie jest oczywiste, to fantastyczna innowacja, której nigdzie indziej nie było. Otóż da się tu sporo namieszać za pomocą ognia. Koktajla Mołotowa lub miotacz płomieni użyty w niewinnym z pozorów, acz wietrznym miejscu potrafi doprowadzić do kompletnego chaosu. Trawa płonie aż miło, zajmuje się drzewo, od drzewa zajmuje się to obok, zapala się płot, od niego dach słomianej chaty... pogorzelisko gotowe. Wrogowie mają proceduralną AI, więc nie tylko starają się zemknąć przed żarem, ale też kombinują, gdzie mógł zacząć się pożar i czy da się znaleźć podpalacza. Na razie wyglądało to dość średnio, bo parę razy murzyńscy bojownicy chowali się przede mną po mojej stronie kamienia i kończyli żywot bardzo, ale to bardzo szybko. Ale to podobno łatwe do poprawienia.

A jak to wszystko wygląda? Nierealnie dobrze. Widziałem Far Cry 2 na pececie i Xboksie 360 i na tym pierwszym ciął jak zły, na tym drugim śmigał (chociaż faktycznie cienie na giwerach trochę gorzej się układały). Niestety nie miałem okazji sprawdzić wersji na PS3, bo z rana sypnęła się tak, że producenci schowali ogon pod siebie i powiedzieli, że dzisiaj jej nie pokażą. Kolejny kamyczek do już nie ogródka, a potężnego skalnego ogrodziska pod nazwą „PS3 jest trudne dla devów".

GŁĘBOKIE STRZELANIE

Komu nie odpowiada otwarty system z FC2, nieźle się zabawi w Brothers in Arms. Hell's Highway, która podobno już nie ma mowy, żeby się spóźniła i będzie na jesieni. Znacie to, fpp drugowojenny, pod rozkazami dwie drużyny, gra polega na tym, żeby jedną drużyną przycisnąć wroga ogniem, a drugą rozwalić z flanki. I ten schemat powtórzy się nextgenowo, ale jest parę fajnych nowinki. Przede wszystkim gdy Baker, dowódca, siedzi za murkiem, można przełączyć się w tryb tpp i siać zza osłony niczym w Gearsach. Zwiększa wczuwkę, a do tego lepiej chroni przed kulami. Druga niezła opcja to to, że drużyny mają trochę ciekawszej broni niż standardowe karabiny – w pokazywanym demku jedna była klasyczna, ale druga to oddział z bazooką. Szybko przekonałem się, jak ważni są ci drudzy, gdy po wydaniu im rozkazu przyciśnięcia ogniem trzech szkopów zbunkrowanych za workami z piaskiem, przydzwonili im tak bardzo, że worki poleciały na wszystkie strony, i szkopy zresztą też, a gra zrobiła mi szybki zoom i włączyła slow motion, żebym mógł się napawać tym, jak tłuste było to trafienie.

Trzecia, i chyba najważniejsza dla mnie zmiana, to nowy engine graficzny i fizyczny. Jedynka i dwójka w swoich xboxowych (mówimy o pierwszym iXie!) odmianach wyglądały słabiuteńko i działały niewiele lepiej, nie wiedzieć czemu



□ Gearbox wiąże spore nadzieje z Brothers in Arms: Hell's Highway. Szef ekipy – jak zawsze niezwykle gadatliwy Randy Pitchford – niedawno powiedział, że jego gra wygląda „o 20 proc lepiej niż Gears of War". Zobaczymy...

ultima
www.ultima.pl
Devil May Cry 4 Playstation 3 149,-
Gran Turismo 5 Prologue Playstation 3 99,-
HALO 3 Xbox 360 139,-
sprawdź najtańsze gry na www.ultima.pl tel.: (0-22) 405-02-10
Ninja Gaiden Sigma Playstation 3 129,-
Virtua Fighter 5 Xbox 360 89,-
Uncharted Playstation 3 159,-
King Kong Xbox 360 59,90,-

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

ZMIESZANI NIEWSTRZĄŚNĘCI

Japońskim Dual Shockiem 3 bawimy się w redakcji od dłuższego czasu. Miło by było, gdyby Sony zdecydowało się sprzedawać wibrującego pada także w Europie. Można go kupić w Japonii i Stanach, a niedługo również w Australii. Dlaczego tam, a u nas nie? Bo skończyły im się Sixaxisy

DOOM 4 NADCHODZI

Id Software oficjalnie ogłosiło rozpoczęcie prac nad Doom 4. Firma na razie szuka nowych pracowników, bo chce, by grę zrobili najlepsi na świecie fachowcy. Wykorzystany zostanie silnik id Tech 5, ten sam, na którym powstaje Rage. Czy Sony albo Microsoft powalczą o exclusive'a na ten tytuł? Za wcześnie na takie spekulacje Czekamy, aby wyszło z tego coś lepszego niż w Doom „nicniewidaćjestniefajnie" 3.

KONIEC ROKU Z XBOXEM

Microsoft odrywa karty zdradzając jakie premiery szykowane są na drugą połowę roku. Ofensywa rozpocznie się dziewiętnastego sierpnia wraz z Too Human (kompletnie nie przypadło nam do gustu to, co zobaczyliśmy na nowych screenach i trailerach). Wrzesień należeć będzie do Viva Piñata Trouble in Paradise. W listopadzie uderzy Banjo-Kazooie. Nuts & Bolts do spółki z Gears of War 2. Pozostało jeszcze Fable 2, które ma się ukazać na Święta, ale bardziej wiarygodny termin to październik. Nikt nie będzie się ścigał pod wałem, jakim jest GoW2.

PIJANY MISTRZ MÓWI DOŚĆ

Nie whisky, a Ryu Hayabusie. Ninja Gaiden II to ostatnia gra z serii, Tomonobu Itagaki chciałby zająć się zupełnie nowymi projektami. Uważa, że właśnie doszli do momentu, w którym nie da się zrobić lepszej jatki (slashera połączonego z mordobiciem), więc pora zająć się czymś innym. Wypijmy za to!

A JEDNAK BIOSHOCK NA PS3

Koniec plotek i domysłów. Bioshock zmierza na PlayStation 3. Lepiej późno niż wcale. Jeśli czekaliście na tę grę, z pewnością ucieszy Was, że ukaże się w październiku wraz z masą bonusowej zawartości. Na pewno pojawią się wszystkie plasmidy, które posiadacze Xboxa 360 zasysali z sieci, a reszta dodatków na razie pozostaje słodką tajemnicą autorów gry.

WRACAMY DO ODDWORLD

Musicie przyznać, że to wspaniały miesiąc, jeśli chodzi o dobre wiadomości. Ubisoft oficjalnie zapowiedział Beyond Good & Evil 2, a Lorne Lanning i Oddworld Inhabitants wracają do tworzenia gier. Co to będzie? Czy znów spotkamy Abe'a? A może doczekamy się kontynuacji Stranger's Wrath? Cokolwiek by to nie było, czekamy jak na szpilkach. Ci goście to geniusze. O powrocie Oli do branży wygadał szef Maxisa, Jeff Braun. Obie firmy współpracują, aczkolwiek w bardzo wolnym tempie i nie wiadomo kiedy ponownie usłyszymy o ich projekcie. Nie szkodzi, jesteśmy szczęśliwi, że Lanning i jego ekipa powrócili, tam gdzie jest „the real shit".

Teraz jest czysto i nextgenowo, a do tego jeszcze dołączyła całkiem przyzwoita fizyka. Te worki to oczywiście najlepszy jej przykład, ale podobała mi się wymiana ognia w kościele, gdzie z BARem w łapie szatkowałem na kawałki ławy, wypędzając zza nich kolejnych hitlerowców. A ci potem ginęli od ognia maszynowego moich towarzyszy. Dobra rzecz.

Gra ma się ostro skupić na uczuciach, co sugeruje uduchowiony trailer. Tak, tak, jest scena, jak dobry amerykański chłopak wyrzuca podłego, niemieckiego drania przez okno oraz jak ten sam amerykański chłopak ginie (a może?) od strzału w czoło, gdy stoi nad nim hitlerowski oficer. Część z tych scen to fikcja, sami twórcy mówią, że chcą pokazać to, co się dzieje w głowie żołnierza ciężko doświadczonego w bojach. A dzieją się najrozmaitsze rzeczy.

Tematyka jest poważna, więc i poważnie skończę – Hell's Highway obejmie dziesięć dni z życia Bakera, a wszystkie pola bitew zostały do tej gry zrekonstruowane tak wiernie, jak się tylko dało. Włącznie z pogodą, bo każda misja dzieje się konkretnego dnia amerykańskich zmagań o Holandię po D-Dayu.

TOM CLANCY'S TOM CLANCY

Dobra, to teraz coś weselszego, bo sam się zasmuciłem myśleniem o tym Brothers in Arms. Otóż nie wiem czy wiecie, ale Ubi wykupiło wszelkie prawa do napisu Tom Clancy's i już niestety są pierwsze oznaki wsadzania tej dziewczynie łap pod sukienkę. Oczywiście z nowego Splinter Celia nie pokazano nam nic, bo został – mocna plota – cofnięty do etapu koncepcyjnego (czyli wywalono do kosza już w zasadzie działającą grę!), ale za to pojawiły się dwie gry z logiem Toma. Obu z nich kompletnie nie rozumiem i na obie patrzyłem mniej więcej tak, jak na pawiana. Z ciekawą odrazą, no i nie sposób nie zauważyć gołego dupska.

Pierwszy z pawianowych tytułów to EndWar, czyli kolejny szturm rtsów na konsole. Koncept łykam po pelikańsku – oto świat staje do trzeciej wojny światowej o resztki ropy, kampania rozpędza się po szynach, a potem pojawia się tak zwana persistent world campaign, czyli własnoręczne decydowanie, który kraj teraz zaatakować, a którego bronić oraz na co przeznaczyć zasoby. I to jest spoko jeszcze, wojna przyszłości to jest to. Ale tą grą steruje się niemal w całości... głosem. Naprawdę. Gadałem do mikrofonu i początkowo odczuwałem nieprawdopodobną euforię z faktu, że mogę powiedzieć „Unit 2 attack target 2", „Unit 3 camera", „All gunships attack target" i inne tego typu odkrywcze kwestie, ale po chwili zacząłem się zastanawiać... W porządku, faktycznie, pewnie dowódcy na polu bitwy muszą wydawać rozkazy głosem, ale do licha, ja tu siedzę z padem w garści (obracanie kamery i parę kontekstowych rozkazów) i gadam do cholernego telewizora! To jest gra, a nie rzeczywistość! A wiecie, czym gra się różni od rzeczywistości, poza oczywistymi kwestiami jak to, że w grze da się zapauzować oraz nie zginąć? Otóż gra jest SZYBKA. W grze rozkazy i decyzje podejmuje się błyskawicznie, a ludziki momentalnie naszą wolę wykonują. W EndWarze zanim dopowie się do końca zdanie, już człowiekowi w mózgu kiełkuje niepokojąca myśl – cholera, ale po co ja gadam, skoro znacznie szybciej byłoby pokazać oddziałowi miejsce docelowe kursorem? A w ogóle najszybciej robi się coś takiego na klawiaturze i myszce? Do tego takie gadanie i przez to spowolnienie akcji powoduje, że nie ma mowy o multitaskingu – z czego autorzy ewidentnie zdawali sobie sprawę, bo na polu walki może być jedynie dwanaście oddziałów jednocześnie. Dwanaście oddziałów. Strategia. Coś Wam nie pasuje w tym równaniu?

□ EndWar zapowiada się naprawdę nowatorsko, a do tego nie ma się czego wstydzić pod względem wizualnym. Strategie coraz śmielej atakują konsole.

Drugi tytuł Toma Clancy'ego, o którego istnieniu nie wie ani Tom Clancy, ani żaden z jego dwudziestu ghostwriterów, to Hawx. Tak, nie Hawks, tylko Hawx. Wyraźnie tak jest bardziej 1337. I ten Hawks, przepraszam, Hawx, to jest zręcznościówka o samolotach. Gdyby ktoś pokazał mi ją na konsoli i zapytał – co to za gra? – odpowiedziałbym w sekundę, że Ace Combat. Ale Ace Combat to nie jest, tylko Hawx. Owszem, jest tu parę – Jezu, jak ja to naginam strasznie – interesujących rozwiązań, takich jak to, że gdy ściga nas rakieta, kamera przesuwa się tak, że widać nasz samolot od góry, widzimy też skąd leci pocisk i możemy dzięki temu go uniknąć. Albo to, w którym prowadzi się nalot w pełnym locie nurkowym (nos prosto w ziemię), a żebyśmy nie zbombardowali przy okazji połowy miasta, gra rysuje nam korytarz, którym powinniśmy lecieć. Jedyna efektowna rzecz w tej grze to miasto – czegoś takiego nie widzieliście nigdzie indziej, a latanie pomiędzy budynkami na długo zostaje pod powiekami. Ale poza tym ta gra to jeden wielki pisk. Urządzeń informujących nas o zalockowaniu rakiety na celu albo celu na nas, oczywiście.

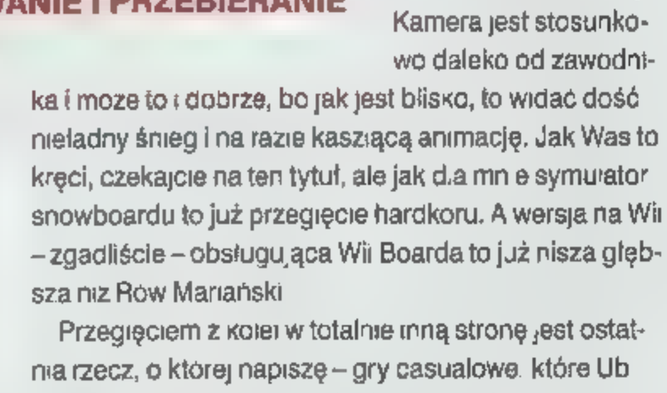
ZOBACZYŁEM – I CHCĘ O TYM ZAPOMNIEĆ – SYMULATOR ZAJMOWANIA SIĘ PSEM, PROGRAM DO KONTROLI WŁASNEGO REŻIMU FITNESSOWEGO, KOLEJNY DO RZUCANIA PALENIA ORAZ MALOWANIE I PRZEBIERANIE LALEK, A WSZYSTKO TO NA DSA

PIERDÓŁKI NA KONIEC

Pomimo oczekiwań Ubi nie pokazało Prince'a, więc nie będę udawał, że w niego grałem. Nie grałem. To, co dało się wyciągnąć z przesadnie utajnionych wywiadów, znajdziecie gdzieś w tym numerze Neo. Ja rzuciłem jeszcze okiem na jeden tytuł – Shaun White Snowboarding, który wygląda całkiem ciekawie, o ile kręci Was snowboard. Jest tu zupełnie inne podejście niż w SSXie, bardziej symulacyjne i takie wolnościowe – zjeżdża się po nielegalnych stokach oddając kilkudziesięciometrowe skoki z nawisów śniegu. Kamera jest stosunkowo daleko od zawodnika i może to i dobrze, bo jak jest blisko, to widać dość nieładny śnieg i nie razi kaszącą animację. Jak Was to kręci, czekajcie na ten tytuł, ale jak dla mnie symulator snowboardu to już przegięcie hardkoru. A wersja na Wii – zgadliście – obsługująca Wii Boarda to już nisza głębsza niż Rów Mariański.

Przegięciem z kolei w totalnie inną stronę jest ostatnia rzecz, o której napiszę – gry casualowe, które Ubi wyciągnęło jak szalonego królika z kapelusza, a ten królik potem wyżarł wszystkim mózgi. Zobaczyłem – i chcę o tym zapomnieć – symulator zajmowania się psem, program do kontroli własnego reżimu fitnessowego, kolejny do rzucania palenia oraz malowanie i przebieranie lalek, a wszystko to na DSa. Ta inicjatywa nosi dumną nazwę Games for Everyone.

Cholera, nie jestem everyone. Pozdrowienia z Paryża. //**cubituss**



□ Z lewej – HAWX, a powyżej Shaun White Snowboarding w wersji next-genowej.

HAZE™

PREMIERA JUŻ 23 MAJA

Więcej informacji na Polskiej stronie gry: **haze.lem.com.pl**

18+
www.pegi.info

LEM
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

PLAYSTATION 3

FREE RADICAL

UBISOFT

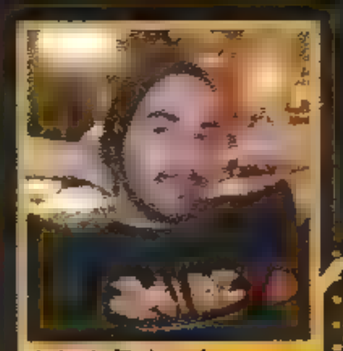
© 2007 Ubisoft Entertainment and Free Radical Design Limited. All Rights Reserved. Haze is a trademark of Ubisoft Entertainment and Free Radical Design. Free Radical Design and its associated logo are trademarks of Free Radical Design Limited. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Free Radical Design Limited. «PLAYSTATION» and «PS3» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

„Pierwotnie eksperymentowaliśmy z tnącymi się i słuchającymi kapel w stylu Shiny Toy Guns emo-bohaterami, ale ich użyteczność została przez nas poddana ponownej analizie i wahadło wychyliło się w drugą stronę i, być może, wychyliło się nieco zbyt mocno. No dobra, bez żartów. Stworzyliśmy bohaterów wielkich i napakowanych, żeby byli dobrze widoczni w trakcie gry. Jeżeli byliby chuderlakami, nie wyróżniał by się tak bardzo. Właśnie dlatego wyglądają tak, jak wyglądają." – CliffyB odpowiada na pytanie czemu bohaterowie Gearsów mają syndrom ABS

„Jestem prawdopodobnie najbardziej konserwatywnym kolesiem, jakiego kiedykolwiek spotkacie. Dostaję napadów lęku panicznego, gdy wlepią mi mandat za złe parkowanie." – Sam Houser, mąż, ojciec dwójki dzieci, mieszka na Brooklynie, producent wykonawczy między innymi Manhunta, Maxa Payne'a i gier z serii GTA, współzałożyciel i prezes Rockstar Games

„Nie tylko źle mnie zacytowano. Dodatkowo źle przetłumaczono, a potem to złe tłumaczenie jeszcze raz źle przetłumaczono i ponownie źle zacytowano – tym właśnie zajmuje się prasa. Kiedy udzielam wywiadu, odpowiadam po japońsku i nie mogę skontrolować tego, jak dziennikarz zinterpretuje to po angielsku... To co powiem jest tłumaczone na angielski, dziennikarz zapisuje to własnymi słowami. W tym momencie znaczenie tego, co powiedziałem, jest już zupełnie inne. Rozmyślałem nad tym, żeby przestać udzielać wywiadów. To nie jest moja praca. Moją pracą jest robienie gier.. **Gdy następnym razem przyjadę do Ameryki powiem po prostu 'MGS4 jest najlepszy, koniec wywiadu'"** – Hideo Kojima po burzy jaką wywołał krytykując w wywiadzie moc PS3 i własną grę jeszcze przed jej wydaniem...

„Cierpimy obecnie z powodu wszechogarniającego piracenia Crysisa. Z ogromną przewagą liderujemy na listach piractwa, co oczywiście nie jest pożądaną sytuacją. Sądzę, że **głównym problemem pecetowego rynku gier jest właśnie piractwo; jest ono do tego stopnia rozpowszechnione wśród pecetowych graczy, że kompletnie rujnuje peceta, jako platformę do gier.** Podobne gry na konsolach sprzedają się cztery, pięć razy lepiej. Crysis to była dla nas bolesna nauczka, **sądzę że w przyszłości nie będziemy już robić gier z wyłącznością dla peceta.** Będziemy wspierać PC, ale już nie exclusive'ami – Cevat Yerli, rozżalony szef Cryteka, gdy okazało się, że chętnych do grania w Crysis jest mnóstwo, ale do płacenia za grę już bardzo niewielu



Jakub Zulczyk

OSTATNI LEVEL

Ciche wzgórze

Horrory to chyba mój ulubiony gatunek gier video. Powód jest prosty – nie licząc potwierdzających regułę wyjątków, są ostatnią dziedziną kultury, która spełnia podstawową funkcję horroru (o której już niektórzy zapomnieli). Każą mi się, najzwyczajniej w świecie, bać.

Jako pacholę przerobiłem całą, wydawaną przez Phantom Press i okolice, literaturę grozy – od buraków w stylu Guya N. Smitha i Grahama Mastertona (nie licząc świetnego „Głodu"), po mistrzów w stylu Stephena Kinga, Iry Levina czy Clive`a Barkera. Jednak obecnie literatura grozy nie potrafi mnie przestraszyć – chociaż kibicuję tutaj swojemu kumplowi i świetnemu, moim zdaniem, pisarzowi Łukaszowi Orbitowskiemu. Po prostu nic już nie odda mi przeżyć związanych z nocnym czytaniem książkowych adaptacji Freddy`ego Kruegera w wieku lat dziesięciu. To samo film – klasyczne kino grozy może mnie, co jedynie, przykuć do ekranu i zaciekawić. Obecnie dużo większą grozę odczuwam oglądając psychodelicznie rozmokłe dzieło W. J. Hasa „Pętla" z 1957 (z horrorem jako takim nie mające nic wspólnego), niż nowe produkcje zza Oceanu, czy również z Europy. To już nie te czasy, gdy z nieskrywaną bojaźnią oglądałem „Wioskę przeklętych" czy „Powrót z piekieł" z VHS-u. Horror mnie nie straszy – z wyjątkiem gier. Z prostego powodu – w grach uczestniczy się trochę bardziej bezpośrednio.

Nie będę tutaj specjalnie oryginalny, jeśli powiem, że serią mojego życia jest Silent Hill. Pierwsza część tej gry, jeszcze na szaraka, jakoś umknęła mojej uwadze – może dlatego, że grałem wtedy na PC w genialną, acz zapomnianą przygodówkę Sanitarium. Panoszący się w niej nastrój psychicznej dekompozycji i przypominająca powieść struktura rozdziałów fascynowały mnie wtedy dużo bardziej. Jednak dotarłem na ciche wzgórze, gdy w końcu stałem się posiadaczem PS2. Wtedy po raz pierwszy zagrałem w drugą część Silent Hill.

Już początek gry powalił mnie na wątłe i krzywe plecy. Wyludnione miasto. Potęgujący nastrój grozy szum radiowy, który nasilał się wtedy, gdy w okolicy pojawiało się zagrożenie. Genialny pomysł na wykorzystywanie dwa razy tych samych lokacji – najpierw „zwykłych", potem zdeformowanych przez namacalny, rozpleniający się koszmar. Kryjąca się pod tym wszystkim historia poszukiwania zgubionej miłości życia, coraz bardziej układająca się w mapę szaleństwa bohatera – no, takiej gry szukałem. Takiej, w którą gra się w nocy na słuchawkach. Samemu w domu. Z koszmarami później. Z podejrzanym oglądaniem w nocy pomieszczeń kolejnych, wynajmowanych na studiach mieszkań. I nie, to wcale nie jest śmieszne – wiecie, o czym mówię. Przecież graliście w Silent Hill 2. Trzecia część nie przeraziła mnie aż tak bardzo – chociaż przez planszę w metrze o mało co nie oświałem w ciągu jednej nocy, natomiast pomysły designerów gry na wymiotowanie płodami, czy też śmierć przy porodzie bóstwa potrafiły, ekhm, przykuć do konsoli na dłuższą metę. Za absolutne apogeum serii uważam jednak ostatnią jak na razie część serii, The Room – wykorzystując ograne już patenty cyklu, autorzy gry doprowadzili je do ekstremy. Wykorzystując kolejny z moich małych lęków – klaustrofobię – The Room powodował u mnie spocone przebudzenia jeszcze długo potem.

ODKRYWANIE HISTORII W GRACH Z SERII SH SCHODZI MOIM ZDANIEM NA DRUGI PLAN NAJWAŻNIEJSZE JEST TUTAJ SKAZANE Z GÓRY NA PORAŻKĘ BŁĄDZENIE POMIĘDZY DWOMA WYMIARAMI RZECZYWISTOŚCI

Co najśmieszniejsze, w Silent Hill fabuła nie jest najważniejsza. Odkrywanie historii schodzi w grach, moim zdaniem, na drugi plan – najważniejsze jest tutaj skazane z góry na porażkę błądzenie pomiędzy dwoma wymiarami rzeczywistości, oraz genialne, jak na grę wykorzystanie logiki koszmaru – z tych wyludnionych szkół, szpitali, stacji metra i panoptykonów nie ma ucieczki. Nawet po zabiciu [illegible] z powodu za Silent Hill [illegible] każdy [illegible] horror [illegible] gdzie [illegible] ogika sequelu. Dochodzę [illegible] jednak do najważniejszego punktu – Silent Hill przeraża jako gra video, bo czyni cię aktywnym uczestnikiem wydarzeń. Jednak wchodzę [illegible] zgodnie od początku oglądania „Roku w piekle" – tak, byłem tam, i co oni mogą o tym wiedzieć?

Już niedługo ukaże się piąta część Silent Hill i – oczywiście – czekam na nią. Chociaż twórcy nie wymyślą pewnie nic nowego, chociaż graficzne bajery next-genów okażą się zbędne do poprawienia tej najbardziej realistycznej symulacji koszmaru sennego w historii. I chociaż pooglądamy znowu te same potwory, niewiele różniące się od poprzednich części lokacje... no, ale mam to gdzieś. Ja chcę się znowu bać. Poczuć się jak wtedy, gdy miałem 11 lat i czytałem z wypiekami na uszach „To" Stephena Kinga. I wiem, że nie jestem w tym sam. Ale koniec tej dziecinady. Za miesiąc felieton dla graczy – facetów – jak grać mając dziewczynę, i jak zainteresować ją grami. O tym, akurat, odrobinę wiem. ■

Jakub Żulczyk jest pisarzem i felietonistą, jego blog znajdziecie pod adresem: [illegible]żulczyk.mujblog.com

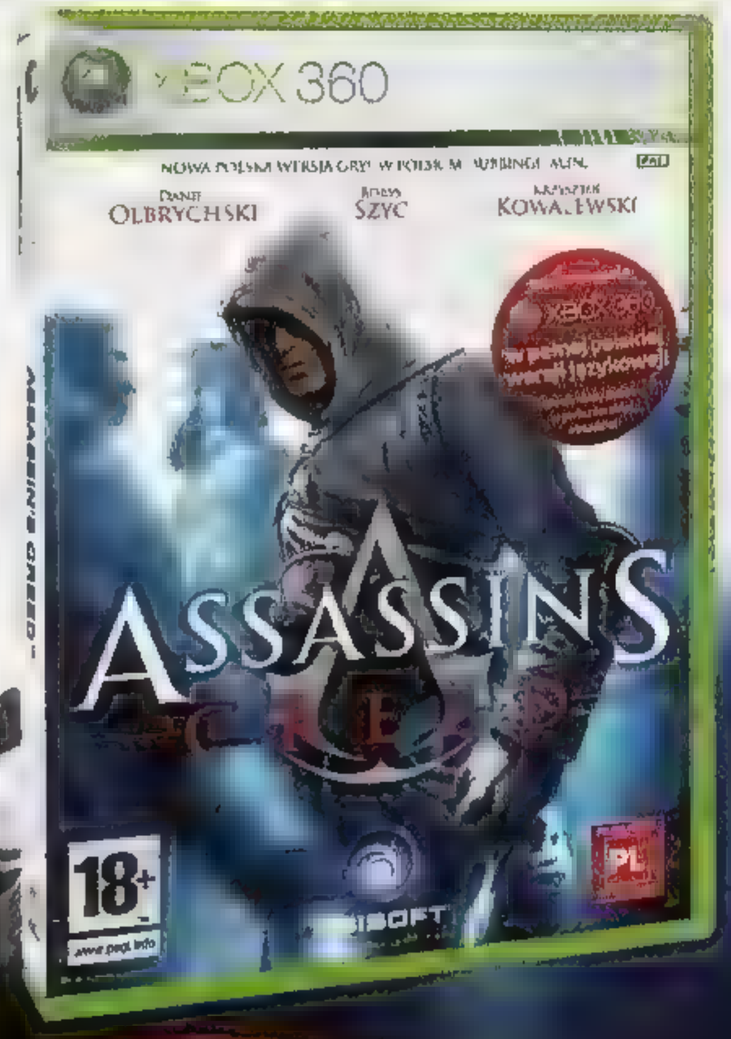
DANIEL
OLBRYCHSKI

KRZYSZTOF
KOWALEWSKI

BORYS
SZYC

W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ

ASSASSIN'S CREED™



NAJWIĘKSZA POLSKA LOKALIZACJA W DZIEJACH XBOX'A!

"Jedna z najwspanialszych przygód, jakie można teraz przeżyć przed PC. Bez wątpienia najlepsza gra, jaka wyszła na pecety w tym roku."
Click 5+/6

"...wersję na PC przeprowadzono niemal idealnie. To fantastyczna produkcja, oferująca przeżycia, których nie znajdziesz w innych grach."
CD Action 9/10

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Premiera 27 czerwca 2008

www.assassinscreed.cenega.pl

18+ www.pegi.info

PL

CENEGA

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

PC

XBOX 360

UBISOFT

Assassin's Creed © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
Published and developed by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

THE LORD OF THE RINGS CONQUEST

LUBIĘ WŁADCĘ PIERŚCIENI, ZARÓWNO KSIĄŻKOWEGO, JAK I FILMOWEGO. NIESTETY NA RAZIE SZCZĘŚCIE DO GIER – PRZYNAJMNIEJ DLA MNIE – MIAŁ ŚREDNIE

Sfarbowany Final Fantasy (czyli Władca Pierścieni: Trzecia Era) nawet jakoś dawał radę, ale te mordoklepki, które proponowało dotychczas EA, nie pasowały ani klimatem ani przede wszystkim podniosłością do trochę nadętego, staroświeckiego klimatu walki całego świata z zalewającym go złem. Ale teraz szykuje się gra, która powinna mieć odpowiednią skalę i swobodę.

FRONT BITEWNY

Za Conquesta wzięli się specjaliści z Pandemic Studios. Gdy pierwszy raz usłyszałem, że autorzy Mercenaries robią grę o Władcy Pierścieni, wyszło mi, że samotnym Aragornem będę własnoręcznie burzył Minas Morgul, ale potem przypomniało mi się, że przecież zrobili też Battlefronta i to jest lepszy trop. Ba, najlepszy nawet, bo Conquest to ideowa kontynuacja drugiej części tamtej gry, na szczęście dużo mniej nastawiona na multi. Oczywiście o sieciowcach się nie zapomina, ale to samotna zabawa ma stanowić tutaj gwóźdź programu.

Weźmiemy udział we wszystkich najważniejszych bitwach pokazanych w filmach, nieco mniej ważnych opisanych w książkach (EA zabezpieczyło prawa zarówno do obrazu, jak i do literek), a także już zupełnie mało ważnych (a w większości zmyślonych) potyczkach, których nie było ani w jednym miejscu, ani w drugim.

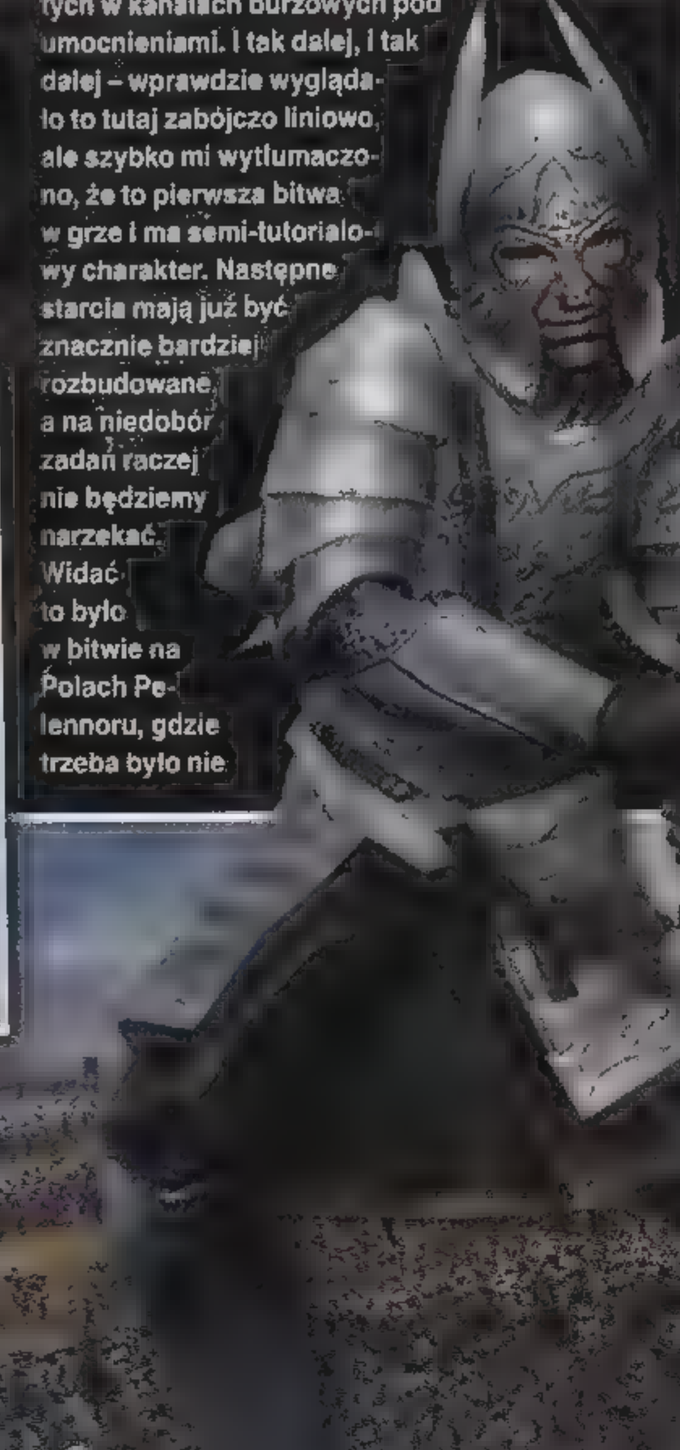
Te ostatnie zainteresowały mnie najbardziej i na pierwszym światowym pokazie gry trafiłem tym pytaniem producenta w samo serce, bo się niezdrowo podekscytował. Opowiedział, że w książkach w paru miejscach jest jakaś wzmianka o starciu i oni każdą taką ciekawszą wzmiankę przekuli na konkretnie wypasioną bitwę. Taka jest na przykład walka w kopalniach Morii, książka jednozdaniowo wspomina o tym, że kopalnie oczyszczono, w grze sami bierzemy udział w tej operacji. Innym przykładem kreatywności autorów jest bitwa o Minas Morgul, która nigdy się nie wydarzyła, a o której wielu władców i żołnierzy Śródziemia marzyło, bo to jest dokładnie to miejsce, z którego wyruszały tłumy orków na rzeź niewiniątek. Pandemic wymyślił sobie wnętrza złowrogiego zamczyska i umieścił w nich całą gigantyczną bitwę. I co z tego, że paru zatwardziałych tolkienowców zasłabnie na ten widok? Liczy się rozrywka.

Poza tymi ekscesami zestaw wydaje się standardowy – Helmowy Jar, Pola Pelennoru, walki pod Czarną Bramą – wszystko, o czym mogliście przeczytać lub co mogliście widzieć znajdzie się w Conqueście. Znajdzie się w nim także najbardziej skrywane marzenie każdego, kto kibicował upiorom Pierścienia, żeby wreszcie złapały tego rozbeczanego Frodosyna.

Otóż ni mniej ni więcej, po skończeniu kampanii siłami dobra, odblokuje się kampania tych niedobrych, a twórcy spuszczą już zupełnie tolkienową rzeczywistość ze smyczy. Zacznie się tak, jak mogłoby się wydarzyć, gdyby Frodo był większą ciamajdą – na zboczu Orodruiny dopadnie go wreszcie Nazgul, zabije i zabierze Pierścień. W tym momencie odpali druga kampania, w której siły zła, czy raczej wręcz Zła, zdemolują wszystko, co ładne i zachłyśnięte wolnością. Utopimy cały świat w ogniu i krwi! Zaczniemy od okolic Mordoru i przesuniemy się na zachód i północ, odbijając wszystkie miejsca, które zdobywaliśmy w pierwszej kampanii – niezły pomysł. Spytałem o końcówkę, wiecie, kto będzie tym ostatecznym uberbossem, bo chyba nie hobbity w Shire. Oczywiście hobbity też wdepczemy w ziemię, ale to będzie tylko mała wprawka przed atakiem na Rivendell, czyli ostatnią enklawę wolnych (do czasu) elfów. Ostatnim przeciwnikiem ma być agent Smith... to znaczy Elrond. Jakoś nie wyobrażam sobie tego, że miałby być groźniejszy choćby od Sarumana, a gdzie dopiero Balroga czy Saurona, ale niech im będzie – Elrond to najgorszy twardziel w Śródziemiu.

KOLORY WALKI

Bitew na całe szczęście nie rozegramy w żadnym trybie strategicznym, ta gra będzie najczystszej krwi młócką. Będą tu wszędzie ścierać się ze sobą potężne armie, ale my wcielimy się w zwykłego szeregowego żołnierza, który może odmienić losy bitwy, ale znacznie bardziej prawdopodobne jest, że odda ostatnie tchnienie ze strzałą w oku. A wtedy wybierzemy kolejnego szeregowego żołnierza, a potem kolejnego – i tak aż do wygrania bitwy, czyli do wypełnienia wszystkich jej celów. Producenci pokazali mi na czym to polega na przykładzie Helmowego Jaru: prezenter z padem w garści w pierwszej fazie musiał zabić jakąś całkiem sporą liczbę uruk-hai'ów na murach. Swoją drogą słabi byli, padali w zasadzie od pierwszego ciosu. Potem akcja przenosi się przed mur, gdzie należy znowu oklepać określoną ilość orków, a następnie ustrzelić wariatów z pochodniami zanim ci dobiegną do beczek ze środkiem wybuchowym upchniętych w kanałach burzowych pod umocnieniami. I tak dalej, i tak dalej – wprawdzie wyglądało to tutaj zabójczo liniowo, ale szybko mi wytłumaczono, że to pierwsza bitwa w grze i ma semi-tutorialowy charakter. Następne starcia mają już być znacznie bardziej rozbudowane, a na niedobór zadań raczej nie będziemy narzekać. Widać to było w bitwie na Polach Pelennoru, gdzie trzeba było nie



□ Celowo nie pisałem w głównym tekście o tym, co najbardziej mnie w Conqueście zraziło, bo to była tylko prezentacja. A zraziła mnie nieprzyjemnie rozpikselowana grafika. Mimo że animacja była wzorowa, to jednak tekstury okrutnie rozmazane, a mieczo, topory, włosy i zbroje całe w aliasingowych ząbkach. Tak dumałem sobie nad tym przez dłużącą chwilę („przecież to nie wygląda do końca jak nextgen"), aż wreszcie mnie olśniło. Prezentacja odbywała się na Xboksie 360, którego optymistycznie podpięto do mniej więcej osiemdziesięciocalowego telewizora LCD. A ja siedziałem półtora metra od niego. Dobra robota, panowie producenci, na przyszłość poczytajcie może o tym, co się dzieje z niepełnym sygnałem HD, gdy jest skalowany do rozdzielczości LCD-ka.

tylko rozwalić kilka maszyn oblężniczych, ale też pokonać szarżujące olifanty zwane też mumakami. W dowolnej kolejności oczywiście.

CZWARTA KLASA

Żeby nie było za nudno (a walka cały czas jednym, takim samym, przeciętnym gościem taka mogłaby być), mamy do dyspozycji cztery klasy żołnierzy. Warrior to klasyka, miecz w garść i okładać przeciwników. Im dłużej utrzymamy gościa przy życiu, tym więcej będzie znał kombosów i tym potężniejszy się stanie. Niestety taki rozwój jest bezlitośnie przerywany, gdy zginiemy – kolejny woj to znowu żółtodziób i trzeba będzie odbudowywać jego potencjał od zera. Przykre, ale dopingujące do skutecznej i ostrożnej gry. Ale wracamy do klas: druga z nich to archer, czyli łucznik. Gra tą klasą przypomina klasyczne fppy, bo po naciągnięciu cięciwy kamera zjeżdża kolesiowi na ramię, żeby łatwiej było celować. Strzały – przynajmniej z tego co na razie widziałem – lecą po prostej i to niemal z prędkością światła, ale to dobrze, bo zwiększa się w ten sposób dynamika. Trzecia klasa, mag, nadaje się dla spokojnych ludzi, którzy z padem radzą sobie nieco gorzej: ot, rzucić obszarówkę, podleczyć sterowanych przez konsolę żołnierzy, przypiec kogoś fireballem (wyglądało to od strony technicznej tak samo, jak zastrzelenie kogoś z łuku) czy wreszcie przylać łagą. Tu twórcy nieco przesadzili (a może to była cecha pierwszej bitwy), bo wannabe-Gandalf rozwalał uruk-haiów (czyli było nie było elitarne oddziały orków) jednym ciosem drewnianego kija. Ale zostawmy kij czarodzieja i opowiedzmy o ostatniej klasie, czyli scoucie – zwiadowcy. To taki sobie teoretycznie zwykły koleś, który jednak w dowolnej chwili może przejść w stealtha i przekraść się za linie wroga. A tam na przykład wbić komuś sztylet w szyję (będą efektowne fatalities na tę okazję) albo podpalić jakąś wieżę oblężniczą. Facet ma niewielkie szanse w starciu twarzą w twarz, więc gdy tylko ktoś go zauważy, natychmiast powinien uciekać w stealthcie. Albo jeszcze lepiej – w galopie.

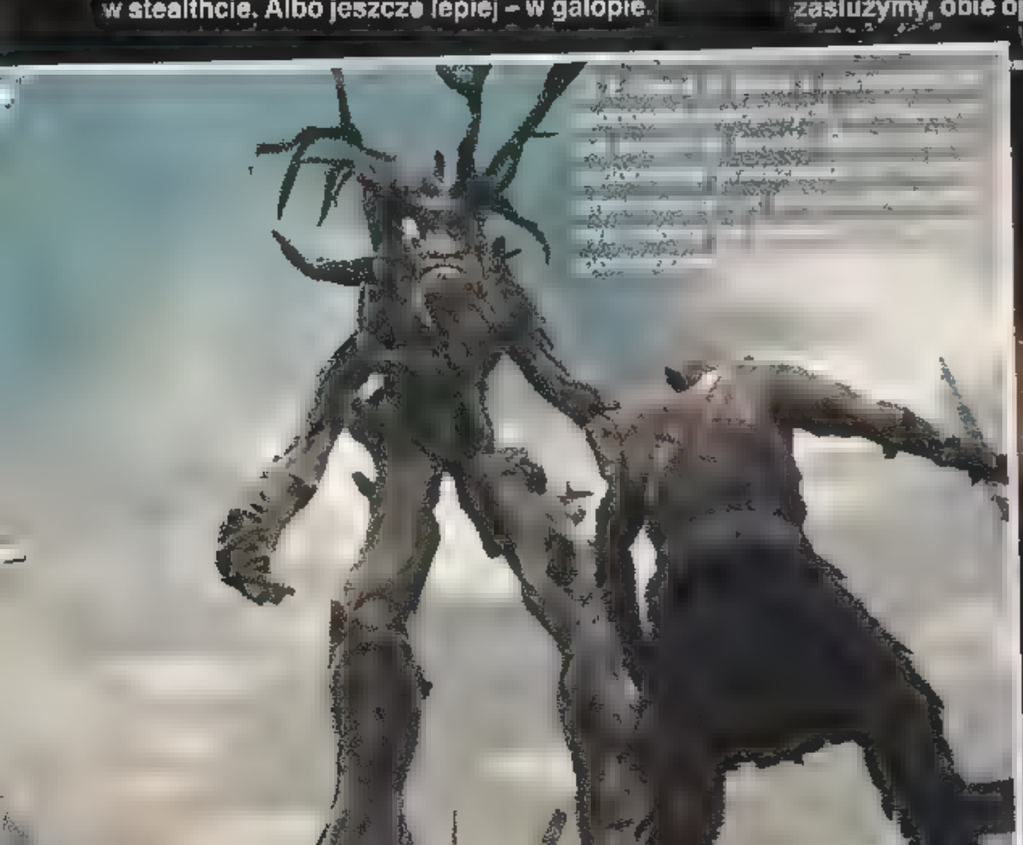
Owszem, w galopie: walka odbywać się będzie nie tylko na piechotę, ale też za pomocą hmmm... pojazdów, tak to nazwijmy z braku lepszego słowa. Wierzchowiec to podstawa szybkiego poruszania się po polu bitwy, ale też i dobry sposób na pokonanie przeważających sił wroga. Orków można poroztrącać, a tym, którym udało się uskoczyć na bok, da się przejechać dla pewności mieczem po szyjach. O dziwo koń w zawierusze bitewnej zachowuje stoicki spokój – gdy go gdzieś zaparkujemy, stoi tam i nie zważa na biegnącego nieopodal gigantycznego słonia. Umowność zrozumiała, ale rzuca się to w oczy.

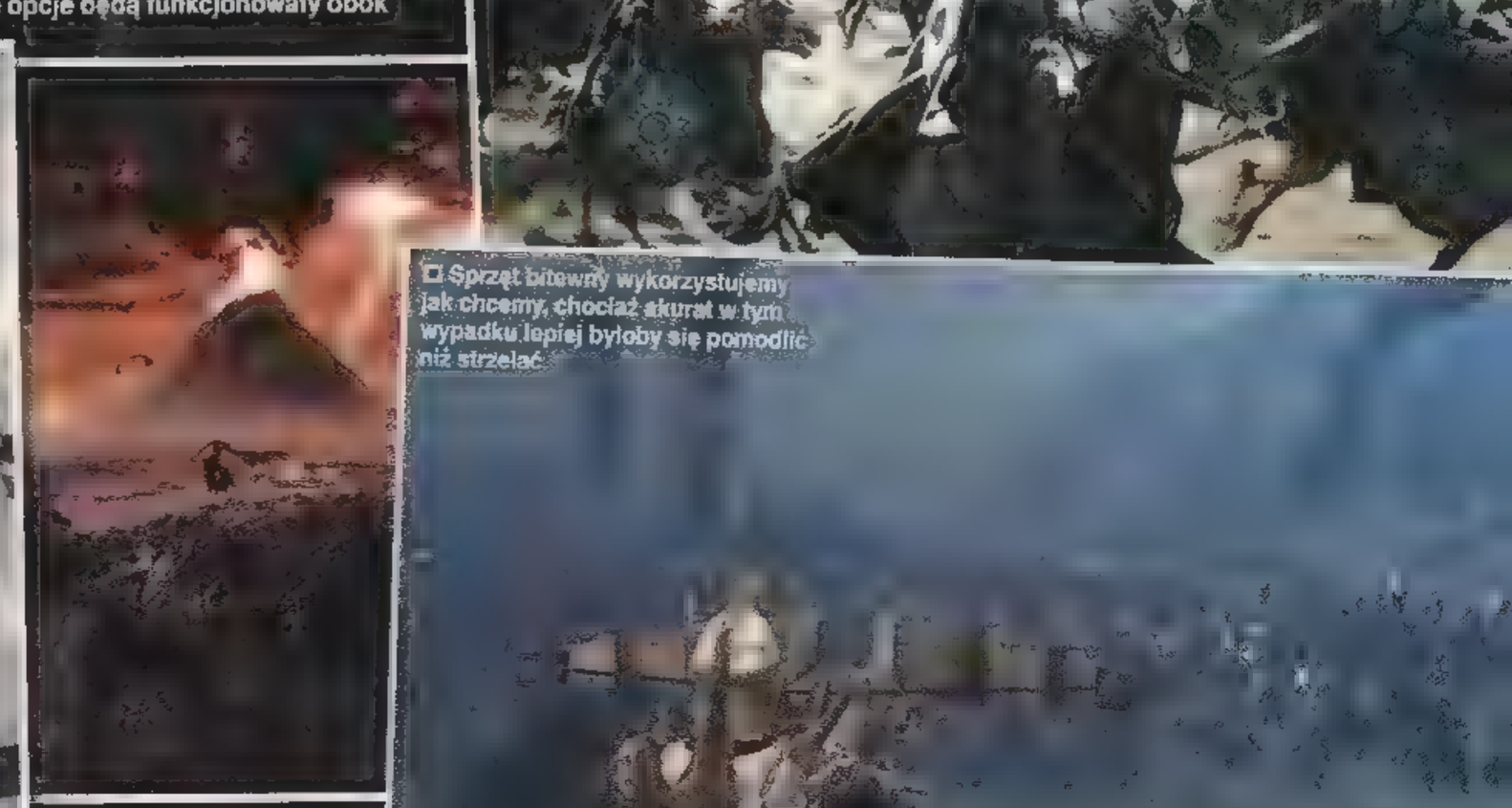
PO SKOŃCZENIU KAMPANII SIŁAMI DOBRA, ODBLOKUJE SIĘ KAMPANIA TYCH NIEDOBRYCH, A TWÓRCY SPUSZCZĄ JUŻ ZUPEŁNIE TOLKIENOWĄ RZECZYWISTOŚĆ ZE ŚMYCZY

SPECJALE

Na samych koniach (rozmaitego umaszczenia, prędkości i wytrzymałości) się jednak nie skończy. Jeśli na polu bitwy znajdzie się cokolwiek, co wykorzystują do walki nasi albo wrogowie, my też będziemy mogli się tym pobawić. Stojąca na uboczu balista idealnie nadaje się do przydzwonienia w wieżę oblężniczą, którą mamy zniszczyć. Autorzy chwalą się masą uzbrojenia przeznaczonego do zdobywania i obrony zamków, będzie można nawet rozbujać ten wielki, złowrogi taran, którym orkowie grzecznie pukali do niejednej bramy.

W kluczowych momentach bitew (albo jeśli na to zasłużymy, obie opcje będą funkcjonowały obok siebie) wskoczymy w skórę prawdziwych bohaterów Śródziemia. Jeśli łucznikiem wyszyjemy odpowiednio duży wianuszek orkowych uszu, przez parę chwil pogramy samym Legolasem, który strzela z łuku jak zły, dobrze walczy wręcz i jeszcze do tego fachowo wygląda. Ma być tu zastosowany podobny pomysł jak w Battlefront II – jeśli będziemy wypełniać cele misji i nie damy się zbyt często trafiać, bohater zostanie z nami na dużej, wydatnie ułatwiając rozgrywkę. Wspominany Legolas na





□ Sprzęt bitewny wykorzystujemy jak chcemy, chociaż akurat w tym wypadku lepiej byłoby się pomodlić niż strzelać

polach Pelennoru dysponował na przykład unikalną zdolnością kładzenia mumaków trupem – da się wspiąć na słonisko (sekwencja QTE), a potem wbić mu mieczyk prosto między oczy.

Czasami jednak heros pojawi się sam z siebie, po prostu żebyśmy nie czuli, że jesteśmy pokrzywdzeni. Jak choćby w Morii, gdzie wyskoczy na nas sam demon z piekielnych czeluści, czyli Balrog. Będzie go można pokonać tradycyjnymi metodami, ale na wszelki wypadek w tym momencie na naszym koteczku, z którego wybiera się kolejnych żołnierzy, pojawi się Gandalf. I jego rola nie będzie się ograniczała do zarwania mostka i runięcia w przepaść będzie można poważnie przysmażyć wredniaka z dymu i ognia.

Ale zostawmy tych miłych bohaterów i przyjrzyjmy się znacznie ciekawszej bandzie, czyli herosom, którymi dysponuje Mordor. Tu twórcom gry znowu zapalają się oczy i z przejęciem opowiadają o tym, jak to oddali wszystkie najważniejsze cechy bad-guyów. Zacznijmy od tych najpospolitszych, czyli trolli. Przerośnięte brzydale potrafią oczywiście nawalać drzewami i niewiele więcej, ale robi wrażenie, jak taki olbrzym wpada między ludzi, wymiata kilkunastu z nich jednym ciosem, a potem chwyta jednego, odgryza mu głowę, a drgającym ciałem rzuca w oddziałek obok, zabijając kolejnych kilka osób. Nie, naprawdę. Pokazywali taką sekwencję. Mam nadzieję, że nie wyleci z gry tylko dlatego, że ktoś będzie walczył o niższe ograniczenie wiekowe. Ale wracamy do bohaterów zła – zagrać będzie się dało wszystkimi draniami, których sobie można wyobrazić. Na placu boju stanie nie tylko Saruman, ale nawet Balrog (tego to sobie już kompletnie nie wyobrażam) oraz sam Sauron nie w wersji płonącej waginy, tylko gigantycznego, zakutego w stal wojownika jednym ciosem miażdżącego kilkanaście osób. Sauron do walki wejdzie pod koniec gry, czyli jak mniemam własnoręcznie zdemoluje Shire i Rivendell. Fajnie!

ZSIECIOWANI

Gra poza dwiema kampaniami zaoferuje jeszcze masę trybów sieciowych. Będzie cała tradycja, capture the flag, king of the hill, wszystko czego można zapragnąć, oraz kilka trybów z gatunku kreatywnych. O jednym mi opowiedziano – w tryble powiernika Pierścienia jeden z graczy będzie Frodem, a cała reszta – Upiorami Pierścienia. Im dłużej przeżyjemy jako Frodo, tym więcej punktów dostaniemy, strodowienie przechodzi na tego upiora, który porwie Pierścień. Upiory zapewne będą łały się między sobą, gdy tylko kilka z nich naraz dopadnie Froda, a mały hobbit do tego będzie mógł używać Pierścienia – tylko że wtedy pojawi się na minimapce w postaci wielkiej, pulsującej kropki i przyciągnie całą resztę upiorów do siebie. Ciekawy, odkrywczy tryb; na pewno będzie się w to świetnie grało.

Zwolennicy co-opa zmoczą się na wieść o tym, że całą kampanię będzie się dało przejść w kooperacji nie na dwóch, a na czterech graczy naraz, tyle samo ludzi zagra na split-screenie, a w multi naprzeciwko siebie staną dwie drużyny po ośiem osób, co daje konkretną już rozwałkę dla szesnastu. A nie są to ostateczne liczby, twórcy ciągle pracują nad podniesieniem tego limitu, a ponieważ o tym mówią, zapewne im się uda.

SAURON DO WALKI WEJDZIE POD KONIEC GRY, CZYLI JAK MNIEMAM WŁASNORĘCZNIE ZDEMOLUJE SHIRE I RIVENDELL. FAJNIE!

Lord of the Rings: Conquest wygląda na spełnienie marzeń wszystkich tych graczy, którzy lubią Władcę Pierścieni, ale nie traktują go jak religii. Wyluzowane zasady i wyimaginowane bitwy pobudzą ich wyobraźnię, a całkiem sympatyczny model grania kolejnymi żołnierzami może się nieźle sprawdzić. Na moje oko to będzie przebój, nawet jak ktoś nie cierpi Aragorna, będzie miał tu co robić.

/Cubituss

Ninja Gaiden Σ 2 © 2008 Tecmo Ltd. Team Ninja, logo Team Ninja są znakami towarowymi firmy Tecmo Ltd
© 2008 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, logo Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, logo Xbox logos są znakami towarowymi grupy firm Microsoft

NINJA GAIDEN II

GRANICA MIĘDZY HONOREM A ZEMSTĄ ZOSTANIE PRZEKROCZONA.

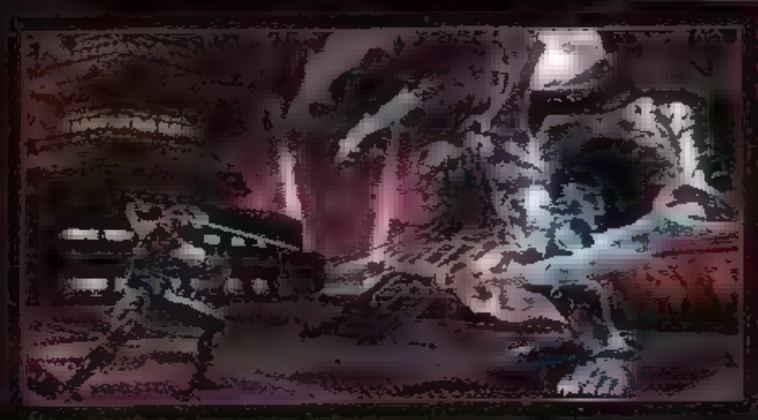
Wojownik Hayabusa powraca w jedynej, prawdziwej kontynuacji gry Ninja Gaiden. Wyłącznie na konsolę Xbox 360. Cztery poziomy trudności od Akolity do Mistrza Ninja.

xbox.com/ng2

W SKLEPACH W CZERWCU 2008

18+

www.pegi.info



TECMO

Microsoft

Team NINJA

Jump in.

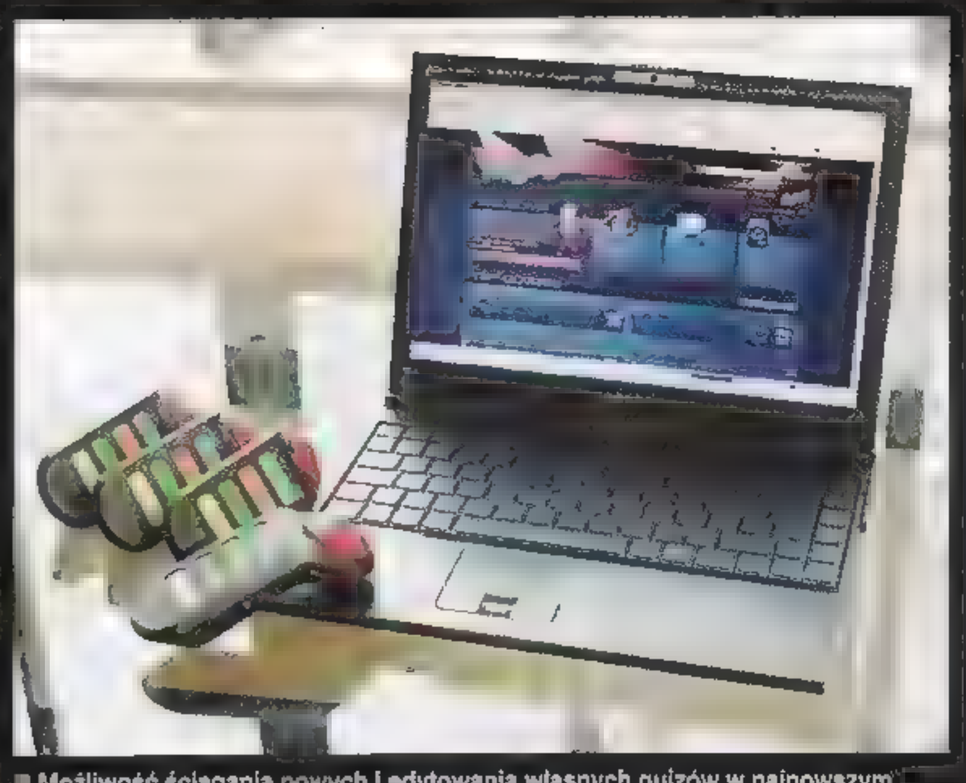
XBOX 360

GIANT ENEMY BUZZER

JAK SIĘ BAWIĆ BEZ JAKIEKOLWIEK ZNAJOMOŚCI GIER VIDEO

Game 3.0. Czy ktoś pamięta jeszcze to określenie? Użyło go Sony na konferencji prasowej, na której świat po raz pierwszy ujrzał Home i LittleBigPlanet. Game 3.0, to spełnienie marzeń Phila Harrisona, do niedawna szefa Sony Computer Entertainment Worldwide Studios, dziś pracującego dla Atari. Jego odejście z firmy dla wielu było szokiem, ale zrezygnował, bo udało mu się osiągnąć wszystkie cele i poszukiwał nowych wyzwań. Realizacja marzeń w japońskim koncernie nie była jednak dla niego łatwa, o czym powiedział otwarcie tuż przed zrezygnowaniem ze współpracy z Sony. Nieczęsto zdarza się, by osoba tak wysoko postawiona publicznie wylewała swoje żale, ale ciężko dziwić się Philowi:

„Japończycy upierali się, że nie ma czegoś takiego jak „social gaming" w ich kraju – ludzie nie spotykają się w swoich domach, by usiąść na kanapie i razem grać. Mówili, że to nigdy się nie stanie. A później pojawiło się Wii (...) To interesujące i zarazem frustrujące doświadczenie, ponieważ od dawna pokazuję potencjał tego gatunku poprzez SingStara, EyeToya i Buzza." Łatwo zrozumieć żal Harrisona – gdyby japońscy szefowie Sony wykazali się większą wyrozumiałością (a może lepiej – wizjonerstwem), być może PS3 zostałoby inaczej zaprojektowane i już dawno odniosłoby sukces, a nie musiało wciąż walczyć o miejsce w domach. Niekoniecznie tylko „tru playaz".



■ Możliwość ściągania nowych i edytowania własnych quizów w najnowszym Buzz! na PS3 to kapitalna sprawa. Można w to grać w nieskończoność.

Nie można jednak przesadnie krytykować Sony, bo jest to firma, która od lat bardzo odważnie podchodziła do tematu gier. Kiedyś mocno wspierała nietypowe projekty, jak Parappa the Rapper, teraz walczy o serca graczy niezwykłym Echochrome, wykłada pieniądze na rewelacyjnie zapowiadające się LittleBigPlanet, a przecież niedawno wydała karciankę Eye of Judgement wykorzystującą nowego EyeToya, czyli PLAYSTATION Eye. Japończycy chcą udowodnić, że PS3 jest konsolą dla każdego, niezależnie od płci i wieku.

Oczywiście triumfy w temacie social gamingu święci Nintendo z Wii Fit, Wii Play i Wii Sports (w skrócie Wii FPS), ale Sony nie zamierza się poddawać. Stąd ostra promocja nowego SingStara, stąd kolejne odsłony Buzza, który niespodziewanie wyrósł na wielką gwiazdę koncernu.

OD PUCYBUTA DO MILIONERA

Trudno w to uwierzyć, ale pierwszą odsłonę gry – Buzz!: The Music Quiz – stworzyło dwanaście osób pracujących w Relentless Software. Grę wydano razem z czterema kontrolerami dodawanymi za darmo do zestawu. Pomimo pozytywnych recenzji wyniki sprzedaży były delikatnie mówiąc tragiczne i wszystko wskazywało na to, że to będzie koniec Buzza i maleńkiego, praktycznie nieznanego studio z Brighton. Na szczęście dla firmy (i dla Sony również) nadeszła Gwiazdka i rozpoczęło się szaleństwo, które trwa do dziś. Ponad osiem milionów sprzedanych egzemplarzy rozsławiło Relentless na cały świat, studio rozrosło się również o ponad sześćdziesięciu pracowników.

Fenomen Buzza polega na prostocie użytkowania. Nie trzeba czytać instrukcji ani uczyć się obsługi pada, by w sekundę pojąć, na czym polega zabawa. Całość wygląda jak telewizyjny quiz prowadzony przez pokracznego blondyna okularnika

BUZZ! NA PSP

Znacznie większą kreatywnością niż przy Buzz!: Quiz TV na PS3 Relentless musieli wykazać się przy Buzz!: Master Quiz na PSP. Jak sprawić, by przy grze na przenośną konsolę bawiło się kilka osób? Tęgie głowy wymyśliły tryb Pass Around dla sześciu graczy – zabawa polega na przekazywaniu konsolki kolejnej osobie po udzieleniu odpowiedzi na pytanie. Najlepiej takiej, która nie będzie znała odpowiedzi na następne pytanie (w rundzie Weak Spot można podejrzeć jego treść).

Wersja na PSP jest szczególna, bo mocno skupia się na trybie single player, co trochę gryzie się z ideą social gamingu. Jeśli autorom uda się przyciągnąć graczy do zabawy, udowodnią, że Buzz! to tylko nie zabawna popierdółka i zasługuje na miano prawdziwej gry. Czy zadania na czas oraz system rankingów i nagród zdadzą egzamin? To dopiero się okaże.

(w polskiej wersji językowej głosu udzielił mu Piotr Gąsowski). Do każdego pytania przygotowano cztery możliwe odpowiedzi, spośród których uczestnicy wybierają jedną. Wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. Tyle wystarczy, by osiągnąć sukces, choć na szacunek w branży Relentless musieli długo pracować i wciąż jeszcze o niego walczą. Buzz! przez wielu nie jest uznawany za grę, a za popierdółkę.

Jednego nie można Anglikom odmówić. Są ekspertami w dziedzinie social gamingu. Stworzyli już siedem gier (w tym jedną edukacyjną przeznaczoną do użytku w angielskich szkołach) i wiedzą, co się sprawdza w takich produkcjach, a co nadaje się na śmietnik.

Najważniejsze jest, by ludzie miło spędzali czas w towarzystwie bliskich i doskonale bawili się przed telewizorem, obojętnie czy są casualami, czy hardcore'owcami, czy jakkolwiek jeszcze chcecie ich nazwać. Zrozumienie tego pozwala oddzielić prawdziwe gry pokroju Guitar Hero, Dance Dance Revolution, nawet Wii Fit czy właśnie Buzza od pasjansa, Sapera i większości crapiastych gierek z Xbox Live Arcade. W zjawisku określanym mianem „social gaming" chodzi o interakcję z innymi graczami, chodzi o to, by w zabawie brały udział osoby, które nigdy nie trzymały w ręku pada. Najłatwiej zobaczyć to na przykładzie SingStara – jest dwóch graczy, a i tak do śpiewania dołącza kto tylko może. I jest w stanie. Jeżeli czaicie do czego piję. Ups.

CO DALEJ

Być może Buzz! nie zdobyłby tak dużej popularności, gdyby Sony nie zdecydowało się sprzedawać zestawu gra plus cztery kontrolery (tak zwane buzzery) w standardowej cenie. Podobnie postąpiono z SingStarem (mikrofony za friko) i EyeToyem (darmowa kamerka). To musiało przypaść do gustu klientom. Wyższa cena mogłaby ich odstraszyć, a sprzedaż gry bez buzzerów nie wchodziła w rachubę – chodzi o to, żeby nie trzeba było brać pada do ręki. Specjalne kontrolery są banalne w obsłudze, a duży czerwony przycisk każdemu musi kojarzyć się z teleturniejami. I o to właśnie chodzi.

Sielanka Relentless mogłaby trwać w nieskończoność, gdyby nie zbliżająca się coraz większymi krokami śmierć PlayStation 2 i konieczność przesiadki na PSP oraz PS3. Sony musi czymś walczyć z Nintendo o graczy. Nowe platformy to nowe wymagania i konieczność wprowadzenia poważnych zmian do sprawdzonej formuły rozgrywki.

Teoretycznie mniejszym wyzwaniem było przeniesienie gry na PlayStation 3 – to konsola stacjonarna, więc łatwo zebrać kilka osób przed telewizorem i zachęcić je do wspólnej zabawy. Problemem okazało się napisanie nowego silnika. Szefowie Relentless przyznają, że nauka programowania na PS3 nie była łatwa, ale po roku w końcu udało się stworzyć engine. Wtedy pojawiło się drugie wyzwanie – jak wykorzystać stały dostęp do sieci i sprawić, by gra z ludźmi, których de facto nie widać, wciąż sprawiała frajdę. Rozwiązanie okazało się dość proste. Skoro niezwykle popularny w grach wszelakich jest tryb kooperacji, to dlaczego nie sprawić, by jedna grupa przyjaciół lub rodzina walczyła w sieci z drugą? To właśnie nowy tryb Sofa vs. Sofa, który znajdziecie w Buzz!: Quiz TV – pierwszej odsłonie serii na konsoli nowej generacji.

Spełnieniem marzeń nie tylko największych fanów Buzza jest opcja tworzenia własnych quizów i umieszczania ich w sieci na stronie MyBuzz!, by każdy posiadacz gry mógł sobie je ściągnąć na dysk. To właśnie Game 3.0, o którym mówił Phil Harrison na konferencji prasowej Sony. Czego można się spodziewać? Rankingu najlepiej ocenianych quizów, listy przyjaciół i... moderatorów. Nie wyobrażam sobie, żeby zabrako jakiejś formy kontroli zawartości. Na pewno znajdzie się odważny, który mimo różnych zabezpieczeń i konieczności zalogowania się w systemie, zacznie spamować lub umieści w swoim quizie treści niecenzuralne.

CO DALEJ

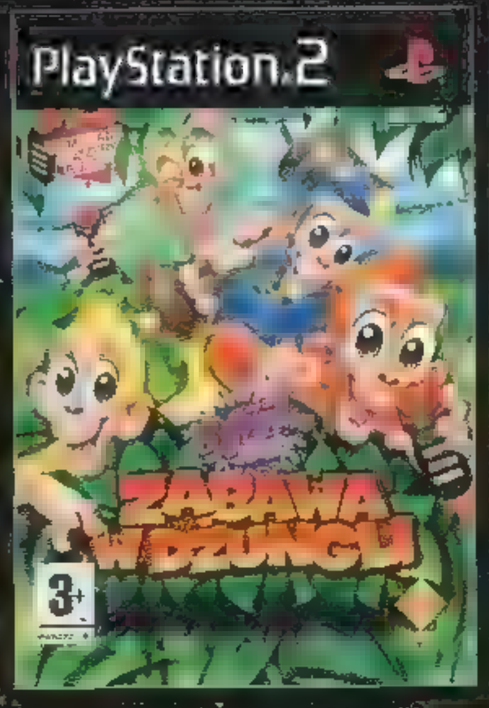
Choć Buzz!: Quiz TV to pierwsza odsłona serii na PlayStation 3, raczej nie ma co liczyć na to, że powstanie kontynuacja. Autorzy wciąż chcą wspierać społeczność, umieszczać w sieci zestawy dodatkowych pytań, ale skoro taka opcja jest możliwa, tworzenie nowego Buzza! stało się bezsensowne. Dobrze dla Relentless, chcących udowodnić, że potrafią zrobić coś więcej, niż odcinać kupony od znanej i uznanej serii, i w końcu mają na to szansę. Według dyrektora kreatywnego firmy, Davida Armora, wciąż jest dużo do zrobienia w temacie social gamingu. Jak mówi, zwykli ludzie są już gotowi by grać, ale niekoniecznie zapragną stać się hardcore'owcami, gdy pobawią się dłużej Buzzem. To jak z filmami – wszyscy je oglądają, ale nie każdy jest fanem dzieł głębokich, filozoficznych, monumentalnych. Niektórym wystarczą filmy akcji i to jest jak najbardziej w porządku.

Powstaje pytanie, czy już jest jasne jak dotrzeć do ludzi, którzy wciąż nie grają. Armor twierdzi, że nie, social gaming to wciąż jedna wielka zagadka i wiele czasu jeszcze minie zanim gry staną się prawdziwie mainstreamowe. Wyobrażacie sobie, że ta branża może być jeszcze większa? ■■ Mielu

SCENE IT? COPY IT!

Czyli dwa słowa o tym jak Microsoft kseruje pomysły Relentless. Scene It? Lights, Camera, Action to (niespodzianka) quiz – autorzy przygotowali 1800 pytań, a do zabawy wykorzystuje się kontrolery przypominające te od Buzza!. Przypominające? Pracownicy Relentless nie kryli zaskoczenia, gdy zobaczyli tę bardzo odważną podróbkę. Ale jak mówią – to że Microsoft wydał kamerę do Xboxa wcale nie oznacza, że udało mu się powtórzyć sukces EyeToya i podobnie będzie ze Scene It?, którego druga część właśnie powstaje, jeśli wierzyć plotkom.

TRUDNO W TO UWIERZYĆ, ALE PIERWSZĄ ODSŁONĘ GRY – BUZZ!: THE MUSIC QUIZ – STWORZYŁO DWANAŚCIE OSÓB PRACUJĄCYCH W RELENTLESS SOFTWARE. PONAD OSIEM MILIONÓW SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY ROZSŁAWIŁO RELENTLESS NA CAŁY ŚWIAT, STUDIO ROZROSŁO SIĘ RÓWNIEŻ O PONAD SZEŚĆDZIESIĘCIU PRACOWNIKÓW



■ Gdy byliśmy mali, graliśmy na Amigach w Mortal Kombat, a dzisiaj dzieciaki bawią się Buzz! Junior Series, czyli przeznaczoną dla najmłodszych serią bazującą na sukcesie gry Relentless. Zamiast sprawdzać znajomość filmu, muzyki, czy mody, gra zachęca dzieciaki do wesołej zabawy przy prostych mini-grach (kto pierwszy wskaże element nie pasujący do pozostałych i takie tam). Do tej pory powstały cztery gry z serii. Co przyniesie przyszłość?

ELEKTRYZUJĄCA ROZGRYWKA, MASA FAJNYCH PATENTÓW I JESZCZE NIEZOBOWIĄZUJĄCY HUMOR DO KOMPLETU. JEŚLI TO NIE BĘDZIE HIT, PRZEGRYZĘ KABEL OD ZASILACZA.

INFO
DEVELOPER: DICE
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: 308 CZERWCA
KONSOLA: XBOX 360, PS3

BATTLEFIELD

BAD COMPANY

JUŻ GRANE!

Ekipa DICE tyle razy organizowała już grywalne pokazy multi BF:BC, że teoretycznie wszyscy znudzili się tematem. Ale wielką zagadką było to, jak wyszła im kampania singlowa – skoro jej nie pokazywali, sądziłem, że wyszła średnio. Z tym większą ciekawością wreszcie odpaliłem samotną wersję BFa i... Wsiąkłem od razu na długie godziny. Bo to przemyślana gra o półotwartej strukturze, w której destrukcję przedstawiono w sposób wręcz mistrzowski.

PARSZYWA CZWÓRKA

Ale po kolei. Gramy jako Preston, jeden z trzech podwładnych czarnoskórego sierżanta Redforda. Ta ekipa to niezłe obiboki i świry, no ale taka jest cała Kompania B, znana pod przydomkiem Bad Company, bo to właśnie do niej trafiają odrzutki z całej amerykańskiej armii uwikłanej w konflikt zbrojny z Rosją. Jesteśmy w niedalekiej przyszłości, a wojna na radzieckiej ziemi przyjmuje coraz bardziej iracki – czyli totalnie patowy – obrót.

Ale to mało obchodzi Redforda, Haggarda, Sweetwatera, a więc i Prestona. Chłopaki dostają do wykonania rozmaite zadania od dowództwa i o dziwo wypełniają je bez specjalnego szemrania, chociaż narzekają bez przerwy. Fajnie zarysowano wszystkie postacie – z wyjątkiem niestety głównego bohatera, który jest bezbarwny i miałki, a do tego odzywa się od wielkiego dzwonu, zazwyczaj wygłaszając odkrywcze kwestie w rodzaju „Musimy to tak zrobić" albo „Też by mi się przydało kilka milionów dolarów". Reszta towarzystwa jest całkiem żywa

i przejmowałem się ich losami – o czym świadczy chociażby fakt, że dość prędko zapamiętałem ich nazwiska. Oczywiście charakterologicznie goście są mieszanką wybuchową. Sweetwater to trochę fajtłapowaty nerdzik, ale za to ma karabin maszynowy (wiecie, taki z trójnogiem), z którego strzela z ręki, Redfordowi jest zasadniczo wszystko jedno, a Haggard to mój faworyt, gdyż jest kwalifikowanym wariatem. Koleś rzuca się naprzód, gdy tylko zwęszy choćby najlepszą woń kasy, i to z jego powodu zawiązuje się fabuła

HISTORIA PRAWDZIWA

Powiedzieć, że scenariusz w Battlefield: Bad Company rozwija się w tempie chorego ślimaka to obraza dla chorego ślimaka. Przez pierwsze dobre dwie godziny nie mamy najmniejszego pojęcia, po co wykonujemy rozkazy dowództwa, nie ma żadnej fabuły i trzeba mocno się spiąć, żeby nie poddać się na tym etapie. Ale gdy chłopaki znajdą już pierwszy opiłek złota, a potem z tajemniczej ciężarówki, którą śledzą przez całą mapę, wypadnie konkretna już sztabka, akcja nabiera nie tylko tempa, ale i sensu. Haggard w szale przekracza granicę Rosji i wymyślonej już, niezależnej republiki postradzieckiej, a reszta ekipy, chcąc nie chcąc, udaje się za nim. Wszak każdemu przyda się kilka milionów dolarów. A ze dezerterów się rozstrzeliwuje... No cóż zrobić.

Starszym pierdzielom, takim jak ja, ta historia słusznie kojarzy się ze „Złotem dla zuchwałych" z Eastwoodem, gdzie całkiem spora grupka żołnierzy przekraczała linię frontu w pogoni za stertą złotych sztabek. Wprawdzie tam była to druga wojna światowa, a e kompletny luz towarzyszący Kelly'emu i jego towarzyszom przeniesiono w BC w czasy współczesne. Uczciwie parsknąłem śmiechem, gdy usłyszałem komentarze ekipy po ataku moździerzowym, zresztą większość scen przerywnikowych wywołuje uśmiech na twarzy. Jeśli szukacie gry o okropieństwach wojny szukajcie dalej.

WOJNA NA WYNISZCZENIE

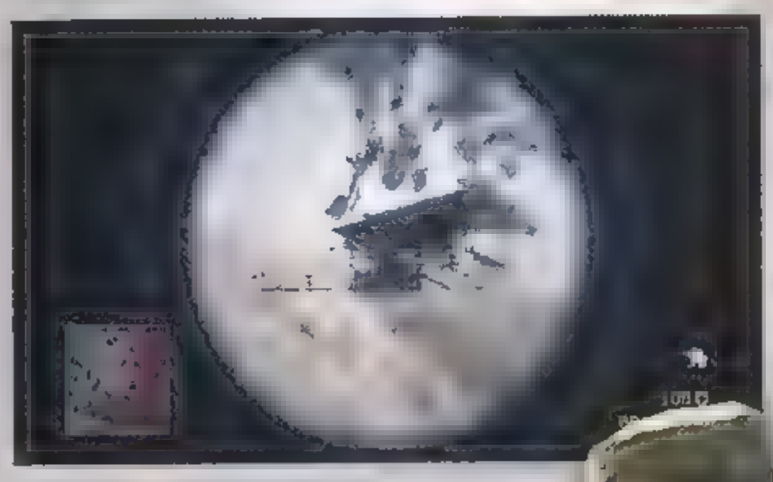
A jak się w to właściwie gra? Kto śmigał w pecetowym Battlefieldzie (a nawet w Modern Combat na nextgeny), poczuje się... no może nie jak ryba w wodzie, ale powiedzmy w kałuży. Rozgrywka jest bardzo podobna pod względem konceptu, to znaczy napieranie centralnie środkiem i nie zdejmowanie palca ze spustu totalnie nie przejdzie. Trzeba się bunkrować po krzakach, za drzewkami i murkami i z daleka zdejmować wystające łby. Bad Company jednak – i za to tę grę pokochałem – zmienia standard, czyli zacza anie się i polowanie na ułamek pikselka, który przeciwnik niechcący wystawił zza samochodu. Tu króluje wielkie zniszczenie i to tak wielkie, że miejscami po prostu siedziałem i gapiłem się z otwartą gębą na to, co dzieje się na ekranie

Teoria jest taka – można tu rozwalić wszystko. Praktyka jest taka – nie da się tu rozwa ć wszystkiego, a e to, co można, w zupełności wystarcza. Zamiast szukać wejścia do małej chatynki, walimy do niej z granatnika i wlazimy do środka przez dziurę w ścianie. Worki, za którymi schował się przeciwnicy, traktujemy granatem. A jeśli na poddaszu jakiegoś domu zaczaił się snajper, wzywamy atak moździerzowy, po którym chałupa wygląda w zasadzie tak, jakby ktoś ją dopiero budował. Niestety, nic się tu nie zawala – ściany nośne, podłogi i schody zostają na miejscu, więc w najgorszym (przepraszam, najlepszym) wypadku oglądamy tylko szkielet domu. I nic się już nie da więcej z nim zrobić. Ale zdecydowanie lepsze jest takie rozwiązanie od tradycyjnych dla gier wojennych konstrukcji z hartowanego tytanu.

KOLORY WALKI

To, co mnie zaskoczyło chyba jeszcze bardziej niż rozwalanie budynków, to jakość grafiki. Zawsze mówi się o ustępstwach – wiecie, daliśmy świetną fizykę, więc nie mogliśmy wiele zrobić z modelami postaci, zaprojektowaliśmy bezbłędną animację, no ale trzeba było wywalić

Podstawowa taktyka w Bad Company. Wiem, że ktoś siedzi w tej chałupie, więc zamiast obchodzić ją jak pies jeża, rozwalam ją jak się tylko da.



To akurat jeden ze złych pomysłów – przejazd ciężarówką może i skraca czas podróży, ale jednak beczki z materiałami wybuchowymi na pace to proszenie się o kłopoty. Na szczęście da się wysiąść i nierzadko przeżyć w ostatnim momencie, czyli jak złom wylatuje w powietrze.

MULTIKILLER

Beta multi działała parę ładnych tygodni i przyniosła masę frajdy każdemu, kto jej spróbował. Sam pamiętam swój pierwszy raz, kiedy to jeszcze nieobeznany ze sterowaniem przełączyłem karabin na tryb granatnika i trzepnąłem granatem w dach, na którym skampiło się trzech kolesi. Trzy fragi jednym strzałem, a do tego dach się zarwał – bezcenne doświadczenie.

Z Gulashem sprawdzaliśmy Bad Company na jednym evencie, na mapce, której nie widzieli uczestnicy bety. Teren był przepotężny, ale to nie przeszkadzało w dobrej zabawie, bo dzięki fajnemu systemowi spawnów można się pojawić albo w bazie (i wtedy na front dojechać w cięższym sprzęcie) albo od razu na linii działań wojennych. Tylko że jeśli wszyscy zginęli i czekają na respawn, aktywna jest wyłącznie pierwsza opcja. Początkowo dostawaliśmy srogie baty (byliśmy podłączeni do wewnętrznego serwera DICEów), ale po chwili ogarnęliśmy temat i zaczęliśmy rzeźnię na odpowiednim poziomie. Podobało mi się dwupoziomowe zróżnicowanie żołnierzy: na wyższym poziomie wybiera się ogólne przeznaczenie wojaka, na niższym konkretną giwerę. Okazuje się, że przy tym całym systemie zniszczeń podstawowym wyborem jest coś, co potrafi wysadzać ściany.

Jakby tego było jeszcze za mało, w multi będzie levelowanie, w zasadzie takie jak w CoD4 – w miarę postępów odblokowane zostaną kolejne spluwy i gadżety. Oj, będzie się działo. I grało.

antyaliasing... a w Bad Company tak nie jest. BC nie wygląda moze jak Call of Duty 4 – bo nie ma tu aż tylu zmiękczających, tętniących filtrów – ale jest to graficznie absolutnie najwyższa półka. Postacie poruszają się jak prawdziwe, ich twarze wyrażają emocje – to widzimy najpierw, w scenkach. Ale gdy odpalamy po raz pierwszy C4, zapominamy o tym, jak ładnie zrobiono żołnierzy. Bo to, co autorzy pokazali przy wybuchach, to prawdziwe mistrzostwo świata. Po raz pierwszy widać, że wybuch ma jakiś kierunek, że dym i płomień nie pojawiają się ot tak, tylko ze w początkowej fazie eksplozji mają swoje źródło, że po detonacji nie zostaje smętny model spalonego samochodu, tylko płonący i buchający dymem wrak, który z czasem dogasa... Serio, destrukcję przeprowadza się tutaj dla samych efektów specjalnych, niekoniecznie dla sensu. I to jest absolutnie kapitalne, bo do tego twórcy zdawali sobie z tej frajdy sprawę i gra nie wymaga poruszania się w ciszy ani skrytej eliminacji najbardziej wysuniętych wrogów.

O dziwo w czapkę zarobić tu nadzwyczaj łatwo, ale nie powoduje to najmniejszej frustracji – w końcu to Battlefield, więc rządzi się swoimi prawami. A te mówią – natychmiastowy respawn w pobliżu zadymy, przy takim jej stanie, w jakim zginął nasz koleś. Czyli w zasadzie bezboleśnie, czasami tylko skończy się amunicja i trzeba dratować do jakiejś skrzynki po uzupełnienia. Ale tych jest sporo.

Kolejnym mistrzowskim składnikiem oprawy, do którego zazwyczaj przywiązuje się wagę niską lub średnią, jest udźwiękowienie. Tak perfekcyjnie dudniących giwer nie ma w żadnej innej grze, a to, co dzieje się w zamkniętych pomieszczeniach, to już orgazm dla posiadaczy czegoś więcej niż tylko głośniczków w telewizorze. Grzebnięcie granatu brzmi tak mocarnie, jak to tylko możliwe. A po paru godzinach gry bez większych problemów na sam słuch rozpoznajemy, z czego strzelają wrogowie

KRESKÓWKOWI HEROSI

Pecetowcy nie mogą odżałować, że Bad Company nie wyjdzie na blaszaki – wszak to „ich" seria – ale DICE przygotowuje też coś dla nich. Coś, obok czego będzie trudno przejść obojętnie, ponieważ nie dość, że będzie miało minimalne wymagania sprzętowe, to jeszcze będzie darmowe i przekomiczne. Battlefield Heroes.

Miałem okazję sprawdzić tego rysunkowego shootera w akcji i uśmiech nie schodził mi z twarzy. Po pierwsze jest totalna customizacja wojaka – można mu nasadzić na głowę czapkę Napoleona, a na tyłek portki w poprzeczne paski, do tego jeszcze lakierki, trenczowy płaszcz i można śmigać. Druga fajna rzecz to własnoręczne składanie wyposażenia – sam przyporządkowałem, że pod jedynką mam karabin, pod dwójką automagiczną apteczkę, a pod trójką pociski zapalające. A trzecia to to, jak potraktowano sprzęt wojenny, z uwzględnieniem wszystkich bugów, które sam wykorzystywałem w antycznym już Battlefieldzie 1942. Dobrze pamiętam, jak całym teamem pakowaliśmy się na skrzydło samolotu, żeby zeskoczyć przeciwnemu klanowi na ostatnią flagę; w Heroes ta funkcja jest wbudowana w grę, żołnierze siedzą na skrzydłach nawet podczas lotu. Czołgi z kolei przypominają zabaweczki – pocisk spada po idiotycznie ostrej paraboli, więc trzeba precyzyjnie mierzyć kąt i odległość. A cała rozgrywka to jedna wielka cartoonowa zabawa, przy której – odważę się to powiedzieć – Team Fortress 2 wygląda blado. Sprawdźcie www.battlefieldheroesgame.com za jakiś czas, warto się przekonać, bo gra sama dobierze serwer o odpowiednim poziomie skilla, więc frustracja z nieogarniania myszki i klawiatury będzie zerowa.

Detonator C4 nie tylko fajnie wygląda. Preston odpala go, waląc w niego pięścią. Fachowa animacja.

Eksplozje, czołgi, morze ognia, porozwalane chałupy, pościnane seriami drzewa, a to wszystko nie powoduje ani pół chrupnięcia animacji – ani na X360, ani na PS3! Obie wersje wyglądają tak dobrze, jak to tylko możliwe i obie nie mają żadnych problemów ze spadkami fpsów, a do tego loadingi są śladowe. Robota pierwsza klasa, witamy nową jakość!

NARZĘDZIA ZBRODNI

Pod względem wyboru karabinów gra stawia nam cholernie trudne warunki – da się jednocześnie nosić tylko jedną sztukę broni długiej, a do tego zaledwie trzy magazynki naboi. Pół biedy jeśli jest to erkaem, do którego mamy trzy taśmy po sto pocisków, ale już rozmaite modyfikacje kałasznikowa to już problem – parę serii i trzeba biegać z nosem przy ziemi w poszukiwaniu kolejnej broni. Tu pojawia się fajny, jarający kolekcjonerów patent – na każdej mapie jest określona liczba unikatowych karabinów, a znalezienie każdego z nich to gratulacje na ekranie oraz nierzadko komentarze drużyny. Zawsze zabawne, jak ten o wspominanym przez Haggarda z rozrzewnieniem automatycznym shotgunie SPAS. Z tego powodu co chwila zmieniałem noszoną spluwę, co urozmaicało rozgrywkę. Nie rozumiem jednak na razie jednego – mam nadzieję, że to poprawią w ostatecznej wersji – niektóre z karabinków mają klasycznego zooma w postaci przyłożenia kolby do policzka i patrzenia przez instrumenty celownicze, podczas gdy inne, takie jak skrócona wersja AK-74, proponują starodawny system. Czyli delikatne przybliżenie ekranu ze spluwą wystającą wciąż po prawej stronie. Strzelać się precyzyjnie w tym trybie nie da, a to dość głupie, bo niektóre z mniej celnych karabinów mają tryb przycelowania, dzięki czemu można z nich siać znacznie precyzyjniej niż z w rzeczywistości lepszych od nich giwer, z których ten tryb wycięto. Albo na razie nie wstawiono, na co liczę.

Obok każdego karabinu mamy na stałe przyporządkowaną do niego broń przyboczną – najlepiej, jeśli jest to granatnik, ale często trafiają się okrutnie nieprecyzyjne granaty z obowiązkową uśmiechniętą buźką na zawleczce, a jeśli Preston znajdzie snajperkę, nie ma przy sobie nic wybuchowego, a jedynie pistolet. Który w profesji snajpera przydaje się bardziej niż granatnik.

POMOCNIK PRZYBOCZNY

Poza karabinami jest jeszcze druga kategoria gadżetów pomagających w trudnych sytuacjach. Podstawowym i absolutnie niezbędnym jest strzykawka z adrenaliną, którą Preston wbija sobie w serce średnio czterdzieści razy na misję, co w warunkach bojowych skończyłoby się efektownym zgonem, a tutaj jedynie przywraca mu zdrowie do stu procent. Strzykawką nie da się dziabać bez przerwy, pomiędzy kolejnymi jej użyciami musi minąć pewien czas – ale ten „pewien czas" to zaledwie kilka sekund. Trudniejsze starcia przypominają więc skecz jakiegoś kabaretu – kilka strzałów, dwóch gości leży, zdrowie na 20, chowamy się, strzykawa, reload, powtórzyć dziesięć razy. Naprawdę, cieszę się, że twórcy zdecydowali się na alternatywę dla wszechobecnego systemu automatycznego zdrowienia, choć wyszło to moim zdaniem dużo głupiej niż w CoD4.

Ale wracamy do gadżetów. Drugą zabaweczką, z której często korzystałem, jest laserowy wskaźnik, na podstawie którego rosyjska bateria moździerzowa zrzuca kilkanaście prezentów. Rosyjska, bo gadżet jest zdobywczy. To absolutna podstawa dobrego otwarcia, nie ma po co zaczynać od kanonady, skoro najpierw da się skąpać całą wrogą bazę w ogniu artyleryjskim. Z ładunków C4, trzeciego gadżetu, korzysta się rzadko, bo zasadniczo nie ma czasu przyklejać kostki trotylu do czegokolwiek, ale już szlifierkę służącą do naprawiania pojazdów warto mieć.

Bo pojazdy i ogólnie maszyny to kolosalne ułatwienie zabawy.

Nie mówiłem o tym jeszcze? No to powiem – Battlefield równa się sprzęt wojskowy, i to nie tylko ten trzymany w garści. Czołgi, dżipy, ciężarówki, helikoptery, łodzie, działka przeciwlotnicze, stacjonarne wyrzutnie rakiet, a nawet potężne armaty z satelitarnym podglądem pola walki: wszystko tu jest. I ze wszystkiego nie tyle warto, ile należy korzystać.

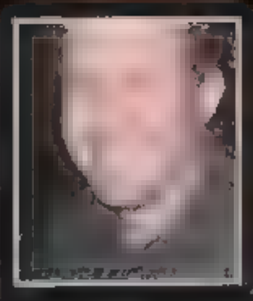
Model jazdy jest fajniutki, chociaż trzeba przyzwyczaić się, że gaz i hamulec są pod lewą ręką – prawy trigger zarezerwowano dla strzału. Oczywiście jeśli chcemy, zajmujemy miejsce strzelca i siejemy po okolicy, a dla fanatyków realizmu przewidziano kamerę z oczu kierowcy. Słychać wtedy muzykę odpowiednią dla porwanej maszyny – w ruskim sprzęcie lecą tak kapitalne przeboje, że ani na moment nie wychodziłem z kamerą na zewnątrz. Ale w porównaniu z sieciowym BF-em jeździ się tu i lata jednak nieco mniej: za łatwo by było.

Czy Bad Company pozamiata wszystko, co pokazano w grach wojennych? Jeśli ktoś oczekuje swobody, to absolutnie TAK. Implementacja kampanii singlowej wyszła absolutnie genialnie, a do tego będzie jeszcze jak zwykle niesamowicie dobry multi, o którym w ramce.

Czekajcie na tę grę. Chcecie jej tak samo, jak ja.

//Cubituss

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: JAMIE KEEN



Mały ekstrakcik z rozmowy z Jamie Keenem, producentem multiplayerowej części Bad Company, który jednak całkiem nieźle ogarnia cały produkt.

N+: Gra wygląda nieziemsko, czy engine graficzny i engine odpowiedzialny za zniszczenia to dwa różne programy?

Keen: Nie, to wszystko jeden engine. Używamy Havoka do fizyki elementów oraz fizyki zniszczeń i ten element spina wszystko w całość. Pod względem wizualnym (w multi) część rzeczy robiona jest bardziej po stronie klienta, reszta po stronie serwera, zależy od tego, co chcieliśmy osiągnąć i gdzie możemy to lepiej zoptymalizować. Pod tym względem jesteśmy bardzo zadowoleni z tego, jak nam to wyszło, z perspektywy tego, jak cała gra wygląda i działa. Nie sądzę, żeby było zbyt wiele innych tytułów, które potrafią tak dobrze wyglądać przy takiej skali działań.

N+: Ogłosiliście niedawno tryb conquest. Możesz nam o tym opowiedzieć?

Keen: Conquest to gwóźdź programu poprzednich odsłon Battlefielda. Ludzie grający w betę prosili nas o jego powrót – reagujemy na potrzeby klientów, ale nie zdążymy z nim na premierę. Na początku będziemy mieli tylko gold rush, ale kiedy gra będzie już w sklepach, zaczniemy intensywne prace nad conquestem. Nie mamy więc jednej określonej daty, ale pewne jest, że conquest się pojawi.

N+: Była spora afera z płatnymi giwerami – teraz wszystkie będą za darmo. Czemu zdecydowaliście się na ten krok?

Keen: Ludzie zareagowali bardzo emocjonalnie na płatne karabiny, dlatego też zdecydowaliśmy się na ich usunięcie. Dla Battlefielda społeczność zawsze była wartością podstawową i mimo mocnego kroku naprzód, jakim jest Bad Company, nie przekreślamy jej znaczenia i słuchamy jej głosu. Jeśli chcemy odnieść sukces z taką grą, musimy wiedzieć czego ludzie oczekują. Dlatego bronie będą za darmo. Tryb conquest, gdy już go przygotujemy, również będzie udostępniony w formie darmowej aktualizacji. Mamy nadzieję, że gracze zauważą, że bardzo zależy nam na ich pozytywnej opinii.

TE GŁUPIE OBRAZKI

CZĘŚĆ TRZECIA

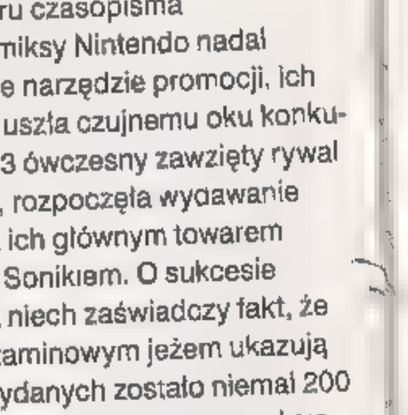
REZONANS

ZGODNIE Z OBIETNICĄ, DZIŚ WYWRACAMY TEMAT NA LEWĄ STRONĘ, POTRZĄSAMY I PRZYGLĄDAMY SIĘ TEMU, CO WYPADNIE

Witam w trzeciej i ostatniej części cyklu artykułów poświęconych wzajemnemu przeplataniu się gier i komiksów. Jak dotąd zajmowaliśmy się grami zainspirowanymi historiami obrazkowymi, ale wszak czasem sytuacja się odwraca – z wiekiem gry video przestały tylko biernie przyjmować postacie i światy od swych starszych, papierowych braci. Zaczęły przekazywać im swoich, nieraz wcale nie gorszych bohaterów, inspirując coraz większą liczbę komiksów opisujących przygody zrodzonych z pikseli herosów.

SOLNICA

U źródeł zjawiska, jak to często bywa, znaleźć można pewną małutką firmę o nazwie Nintendo. Na jej zlecenie bowiem w roku pańskim 1990 wydawnictwo Valiant Comics zaczęło wydawać serię o wiele mówiącym tytule Nintendo Comics System. Było to przede wszystkim działanie marketingowe mające na celu jak najmocniejsze zaimpregnowanie pod czaszkami amerykańskich dzieciaków postaci znanych z gier Ninny, takich jak Mario czy Link, a także Kapitan N – ówczesna maskotka firmy w USA. Seria nie okazała się spektakularnym sukcesem i została uśmiercona przez wydawcę pod koniec roku 1991. Nintendo nie zamierzało jednak wywieszać na polu historyjek obrazkowych białej flagi. Już w rok później na łamach kultowego dziś magazynu Nintendo Power zaczęły pojawiać się historyjki z cyklu Super Mario Adventures oraz – równolegle – Legend of Zelda. Rysowane prostą, mangującą kreską komiksy cieszyły się sporą popularnością wśród czytelniczej rebiaty i zostały wydane w formie antologii z okazji 50 numeru czasopisma



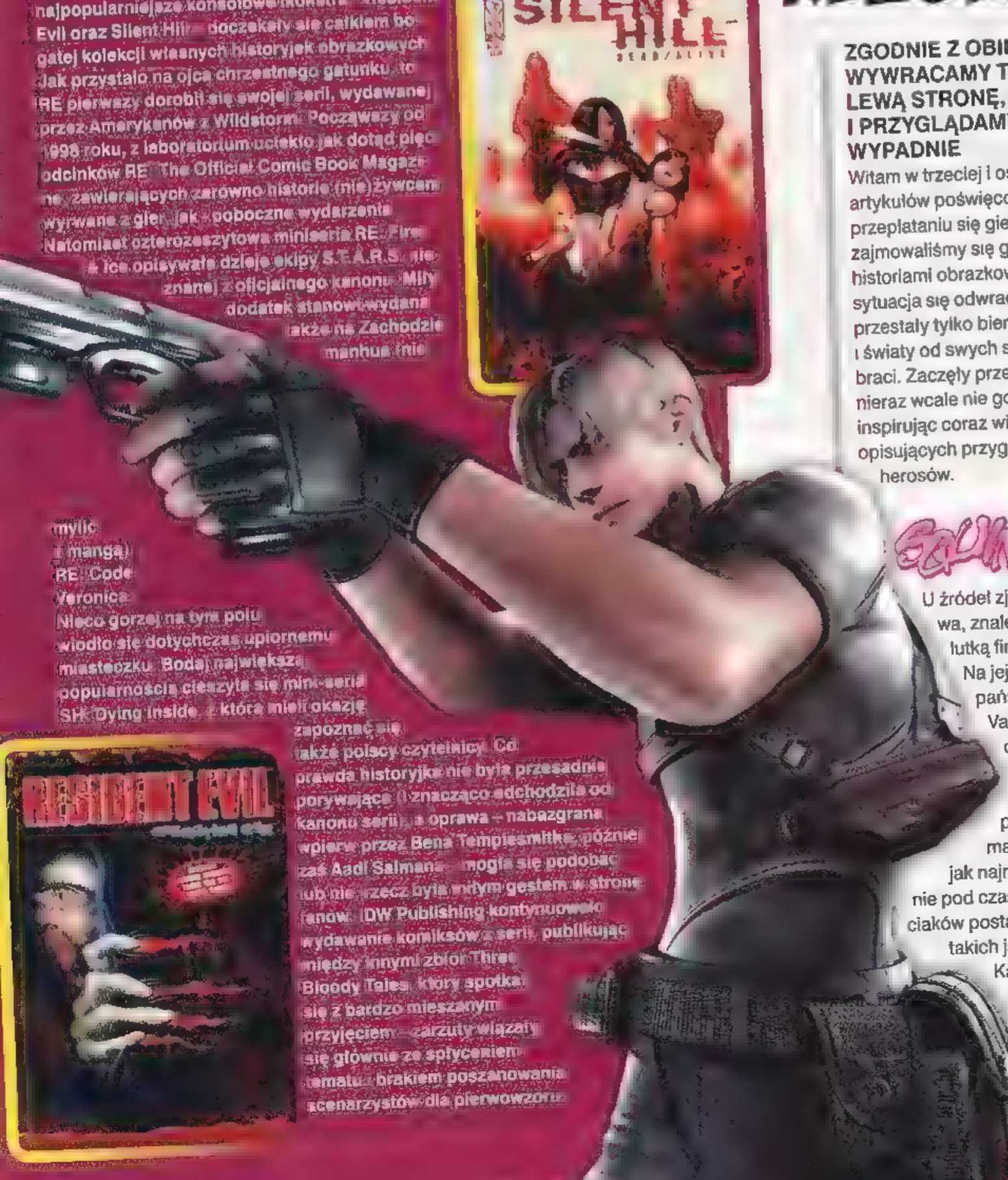
Pomimo że komiksy Nintendo nadal stanowiły głównie narzędzie promocji, ich popularność nie uszła czujnemu oku konkurencji. Już w 1993 ówczesny zawzięty rywal dużego N, Sega, rozpoczęła wydawanie serii komiksów z ich głównym towarem eksportowym – Sonikiem. O sukcesie przedsięwzięcia niech zaświadczy fakt, że komiksy z amfetaminowym jeżem ukazują się do dzisiaj, wydanych zostało niemal 200 zeszytów, co zostało uhonorowane w księdze rekordów Guinessa tytułem najdłużej wydawanej serii komiksowej opartej na grze video Odpowiedzią ze strony Nintendo była dziesięciostronicowa historyjka Mario VS Wario publikowana w Nintendo Power w 1993 roku.

BOOM!

Ale konsolowi tytani nie byli jedynymi w branży zainteresowanymi przerzucaniem swych bohaterów na papier. Zapewne niewielu czytelników pamięta dziś niejakiego Rogera Wilco, niesamowitego kosmicznego

OBRAZKOWA GROZA

Horrory nie leszcza swoje komiksy mają. Oba najpopularniejsze konsolowe monstra – Resident Evil oraz Silent Hill – doczekały się całkiem bogatej kolekcji własnych historyjek obrazkowych. Jak przystało na ojca chrzestnego gatunku, to RE pierwszy dorobił się swojej serii, wydawanej przez Amerykanów z Wildstorm. Począwszy od 1998 roku, z laboratorium uciekło jak dotąd pięć odcinków RE: The Official Comic Book Magazine zawierających zarówno historie (nie)żywcem wyrwane z gier, jak i poboczne wydarzenia. Natomiast ozterozeszytowa miniseria RE: Fire & Ice opisywała dzieje ekipy S.T.A.R.S. nieznanej z oficjalnego kanonu. Miły dodatek stanowi wydana także na Zachodzie manhua (nie mylić z mangą) RE: Code Veronica. Nieco gorzej na tym polu wiodło się dotychczas upiornemu miasteczku. Bodaj największą popularnością cieszyła się mini-seria SH: Dying Inside, która miała okazję zapoznać się także polscy czytelnicy. Co prawda historyjka nie była przesadnie porywająca i znacząco odchodziła od kanonu serii, a oprawa – nabazgrana wpierw przez Bena Templesmitha, później zaś Aadil Salmana – mogła się podobać lub nie, rzecz była miłym gestem w stronę fanów. IDW Publishing kontynuowało wydawanie komiksów z serii, publikując między innymi zbiór Three Bloody Tales, który spotkał się z bardzo mieszanym przyjęciem – zarzuty wiązały się głównie ze spyceniem tematu, brakiem poszanowania scenarzystów dla pierwowzoru

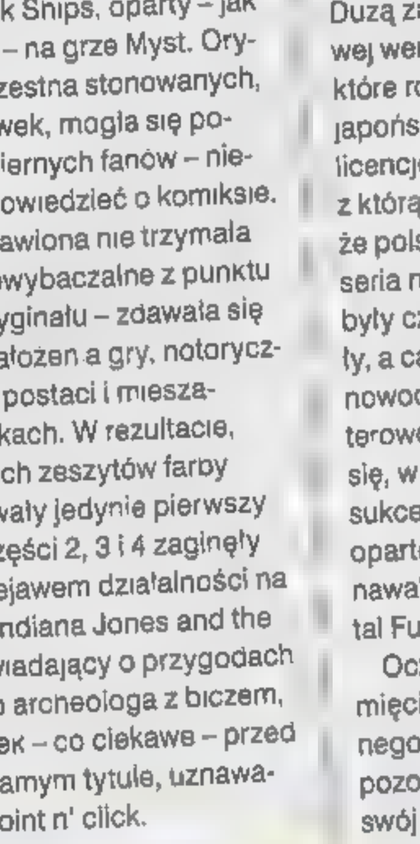


ciecia, który doczekał się aż sześciu klasycznych przygodówek a także – już w 1992 roku – swej własnej, trzyczęściowej serii komiksowej. Adventures of Roger Wilco ukazały się w ograniczonym nakładzie i stanowią dziś najbielsze z białych kruków. Space Quest nie był jedyną przygodówką przeniesioną na karty komiksu. W końcu gatunek wydawał się do tego wręcz stworzony – opowiadając zazwyczaj liniową historię, nierzadko pełną barwnych postaci i szczwanych dialogów. Aż dziw, że ówcześni twórcy nie wykorzystali pomostu pomiędzy tymi mediami w większym stopniu. Z innych prób wymienić wypada choćby Myst: The Book of Black Ships, oparty – jak nietrudno się domyślić – na grze Myst. Oryginalna gra, matka chrzestna stonowanych, statycznych przygodówek, mogła się poszczycić dużą liczbą wiernych fanów – niestety trudno to samo powiedzieć o komiksie. Historia w nim przedstawiona nie trzymała się kupy i – co było niewybaczalne z punktu widzenia wielbicieli oryginału – zdawała się mieć głęboko w tyle założenia gry, notorycznie zmieniając imiona postaci i mieszając w kluczowych wątkach. W rezultacie, z planowanych czterech zeszytów farby drukarskiej zasmakowały jedynie pierwszy i zerowy (prequel). Części 2, 3 i 4 zaginęły w akcji. Ostatnim przejawem działalności na tym polu był komiks Indiana Jones and the Fate of Atlantis, opowiadający o przygodach tłumnie uwielbianego archeologa z biczem, wypuszczony na rynek – co ciekawe – przed premierą gry o tym samym tytule, uznawanej dziś za klasykę point n' click.

KA-CHUK

Nieoczekiwana wolta w procesie mieszania się gier i komiksów nastąpiła w momencie, kiedy dorwali się do niego twórcy.. Mordobić. Pierwszą, nieśmiałą jaskółką tego trendu była trzyczęściowa seria Street Fighter wydana w 1993 – przy czym dodać należy, że trzyczęściową pozostała tylko dlatego, że z powodu tragicznych wyników sprzedaży została szybko ubita przez wydawcę. Po owej spektakularnej wtopie komiksy, a przede wszystkim mangi oparte na kultowej serii zaczęły ukazywać się w miarę regularnie, choć większość z nich była praktycznie niedostępna poza Japonią. Jednym z chlubnych wyjątków od reguły był Street Fighter II, stworzony przez Masaomi Kanzakiego. Dużą zasługę w popularyzowaniu papierowej wersji serii miało wydawnictwo Udon, które rozpoczęło tłumaczenie i wydawanie japońskich zeszytów, w końcu zaś uzyskało licencję na stworzenie amerykańskiej wersji, z którą parę lat temu zapoznać mogli się także polscy pochłaniacze dymków. O dziwo, seria nie była zła. Scenariusze oczywiście były czysto pretekstowe, ale też nie żenowały, a całokształtu miłych wrażeń dopełniała nowoczesna, amerykańska kreska z komputerowo kładzionym kolorem. Seria ukazuje się, w przeróżnych odsłonach, do dziś, a jej sukces pociągnął za sobą komiksy i mangi oparte na innych popularnych japońskich nawalankach – jak choćby Darkstalkers, Fatal Fury czy nawet Rival Schools.

Oczywiście, w ginącym w mrokach niepamięci 1993 roku, konkurencyjna dla Ulicznego Wojownika smocza seria nie mogła pozostać dłużna. Mortal Kombat rozpoczął swój żywot na kadrach komiksu w postaci limitowanej, dostępnej wyłącznie poprzez zamówienie pocztowe historyjki promującej pierwszą grę z serii. Manewr spotkał się z ciepłym przyjęciem fanów i został powtórzony przy okazji drugiej i czwartej części. Niejako obok oficjalnych komiksów w 1994 roku zaczęła ukazywać się poboczna, nie włączona do głównego kanonu seria wydawana przez Malibu – wydawców nieudanej, uciętej po trzech zeszytach serii SF. Pomijając już samą historyjkę maglowaną w grach, komiksy spod szyldu Malibu poszczycić się mogły zwiększonym stężeniem drewnianych dialogów i lekko absurdalnych zawiązań akcji (Sonya wychodząca za mąż za Shao Khana? Luz, czemu nie...).

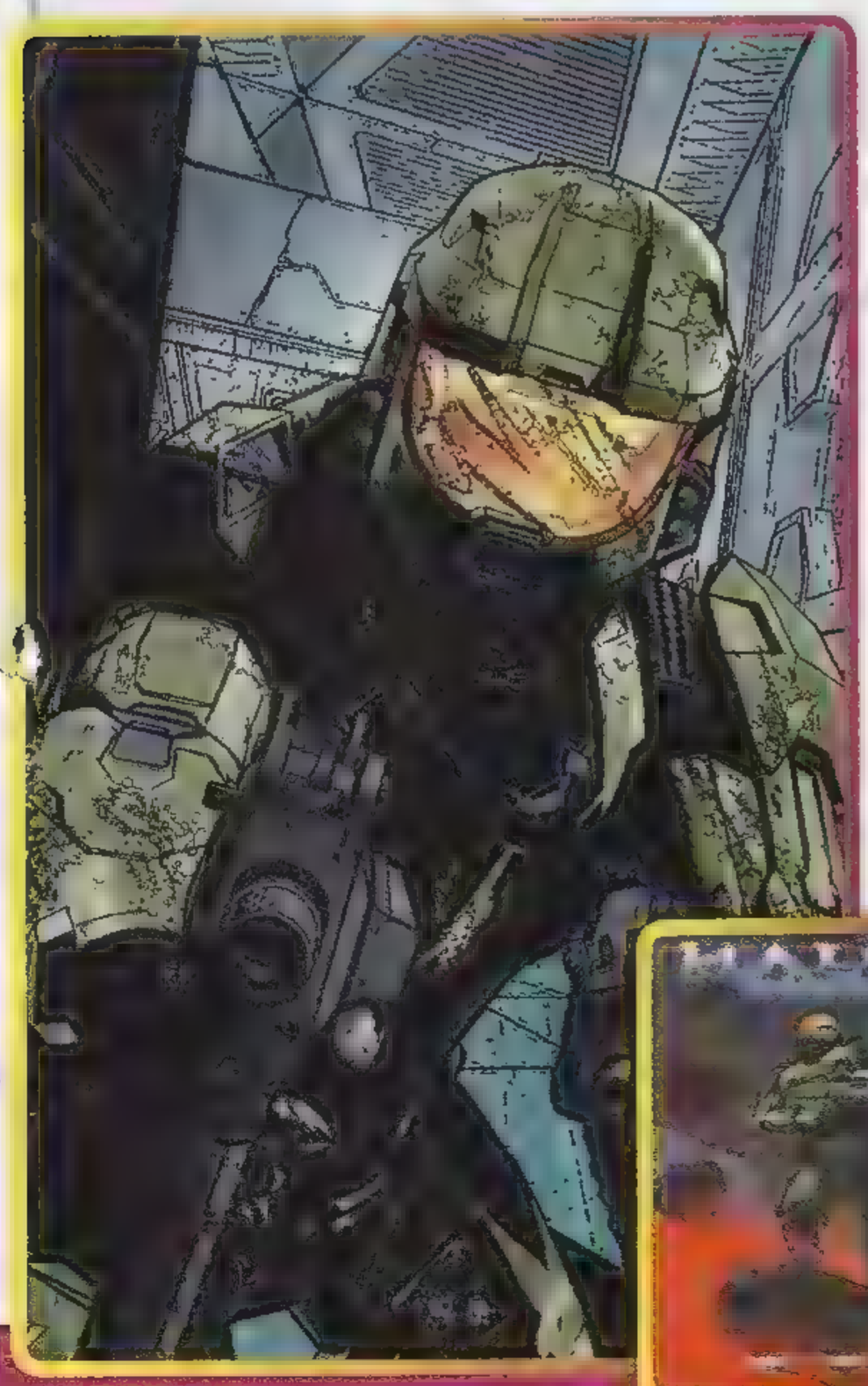


SPLINTER

W nowym tysiącleciu zjawisko przeplatania się gier i komiksów może nie tyle nasiliło się, co nabrało nieco bardziej prestiżowego charakteru. Obrazkowe adaptacje gier przestały być jedynie narzędziem marketingowym lub też odpryskami produkowanymi przez zewnętrzne firmy, a przekształciły się w pełnoprawne dziełka, broniące się także bez pomocy wirtualnych krewniaków. Zaczęło się jeszcze w 1999 roku, za sprawą wydawanej przez Top Cow serii o przygodach pani archeolog Lary Croft. Ukazujące się do roku 2004 – niezależnie od przechodzącej ostry kryzys serii gier – zeszyty podtrzymywały zainteresowanie postacią, pomimo raczej sztampowych scenariuszy i wyzbytej polotu, acz dość rzetelnej warstwy graficznej.

Dużym przełomem w temacie okazało się nawiązanie współpracy Konami z wytrawnym artystą Ashleyem Woodem, która to zaowocowała obrazkową wersją Metal Gear Solid. O fabule nie ma co dyskutować, jestem pewien że fani serii przezywaliby nad nią lewitacje z rozkoszy – ot, kwestia gustu. Za to warstwa graficzna, utrzymana w charakterystycznym, malarsko-fotograficznym stylu Wooda, nie pozostawiała nic do życzenia. Ukoronowaniem owej rewelacyjnej inicjatywy był wydany na PSP wirtualny komiks MGS: Digital Graphic Novel, w którym dynamiczne rysunki Wooda ożyły w pół animowanej formie. Bardzo udany eksperyment, nawiązujący do znanych jeszcze z lat 90 CD-Romixów, który – o dziwo – nie znalazł naśladowców. Ostatnim z tego typu „duzych" projektów był wydany w 2006 roku zbiór Halo Graphic Novel, zawierający cztery niezależne opowieści zilustrowane przez takich tytanów branży, jak Simon Bisley czy Moebius. Ponownie, ocena scenariuszy w dużej mierze zależy od stopnia uwielbienia (bądź jego braku) dla gier z serii. Rysunkowo rzecz się broni, choć momentami widać, że część artystów (zwłaszcza Biz) podeszła do projektu raczej z nastawieniem odwalenia pańszczyzny i skasowania wynagrodzenia. Tym niemniej, inicjatywa spotkała się z ciepłym przyjęciem, czego dowód stanowi swego rodzaju kontynuacja w postaci Halo: Uprising – czteroczęściowej miniserii łączącej wydarzenia drugiej i trzeciej części gry.

MIŁOŚNICY OBU GAŁĘZI SZTUKI MOGĄ SPAĆ SPOKOJNIE – ZARÓWNO GRY JAK I KOMIKSY MAJĄ SIĘ DOBRZE I PEWNIE DREPCZĄ W PRZYSZŁOŚĆ



SPLINTER

Z pewnością nie powiedziano jeszcze ostatniego słowa w kwestii wzajemnego przenikania się tych dwóch, jakże pojemnych mediów. Co więc niesie przyszłość? Z pewnością nadal ukazywać się będzie drobnica komiksowa stanowiąca produkt uboczny i reklamę dla swych growych pierwowzorów – jak ostatnimi czasy stało się choćby z City of Heroes, Perfect Dark Zero, czy też Assassin's Creed. Od czasu do czasu na światło dzienne wychodzić też będą ciekawsze projekty. Czy przyjmą one postać pełnoprawnych albumów komiksowych, jak w przypadku Halo, czy też formalnych eksperymentów w rodzaju MGS: Digital Graphic Novel - czas i inwencja autorów pokażą. Póki co zaś, miłośnicy obu gałęzi sztuki mogą spać spokojnie - zarówno gry jak i komiksy mają się dobrze i pewnie drepczą w przyszłość. A to, że od czasu do czasu ich drogi się przecinają, powinno nas tylko cieszyć - tym ciekawiej. ■■ **DrMax**

INFO
DEVELOPER: VALVE / TURTLE ROC
WYDAWCA: ELECTRONIC AR
TERMIN: JESIEŃ / ZIMA 20
KONSOLA: XBOX 360, PC

W paru momentach zabrakło mi amunicji, a od kolejnego checkpointa, czyli miejsca, w którym można ją uzupełnić, dzieliło mnie kilkunastu zombiali. Wielkich szans w walce wręcz nie ma; lepiej uciekać. Tylko... dokąd?

LEFT 4 DEAD

TWÓRCY HALF-LIFE I ORANGE BOXA POSTARAJĄ SIĘ, BY TA JESIEŃ UPŁYNĘŁA POD ZNAKIEM POLOWANIA NA LUDZKIE MÓZGI. I BARDZO DOBRZE. STĘSKNILIŚMY SIĘ ZA ZOMBIAKAMI

JUŻ GRANE!

Valve – autorzy Half-Life 2 i Counter-Strike – to jedna z nielicznych ekip deweloperskich, które mogą sobie pozwolić na eksperymenty i zabawę. Ich serwis Steam dostarczający przez Internet gry bezpośrednio na twardy dysk zainteresowanych pozwala im finansować projekty bez potrzeby angażowania pieniędzy wydawcy. Orange Box spotkał się z fantastycznym przyjęciem, w planach jest Half-Life: Episode 3, kontynuacja Portala oraz właśnie Left 4 Dead. Udało mi się zagrać we wczesną wersję podczas londyńskiego pokazu i wyszedłem, nie ukrywam, zachwycony.

RE OUTBREAK REDONE

Left 4 Dead to... next-genowy Resident Evil Outbreak na sterydach. Do tej pory zomblaki w grach video kojarzyły się z ociężale kroczącymi i buczącymi coś opętańczo pod nosem maszkarami. Oczywiście zomblacze inspiracje twórców gier nie wzięły się z powietrza – w końcu klasycy gatunku w postaci choćby George'a Romero (którego Żywe Trupy liczą już bodaj siedem filmów, a stary mistrz wciąż planuje kolejne) czy nieznani mi bliżej autorzy dziesiątek splatter-horrorów włoskiego pochodzenia tak je właśnie przedstawiali. Na szczęście w kinie niedawno pojawił się nowy trend – szybkich, zwinnych nieumarłych, których mogliśmy obserwować na ekranie choćby w filmach „28 dni później" czy „Jestem legendą". Na szczęście dla Valve i całej idei Left 4 Dead. O ile w grach z serii Resident Evil szybsze zombiaki stanowiłyby po prostu za duże utrudnienie (pamiętacie, że nawet w RE4 nie można jednocześnie biec i strzelać?), tak w szybkiej i emocjonującej strzelaninie fpp ruszający się z szybkością ślimaka przeciwnicy nie zdaliby rezultatu.

Śpieszę więc z wyjaśnieniem, iż hordy żywych trupów w Left 4 Dead wybiegają z opętańczym wyciem, by niezwykle szybko i sprawnie wziąć się do zagryzania czwórki ocalonych. Producent o swojsko brzmiącym nazwisku Chet Faliczek wyjaśnia, że w Left 4 Dead są sceny, w których liczba znajdujących się na ekranie przeciwników przekracza sumę wszystkich adwersarzy z poprzednich gier Valve. Kilka razy faktycznie miałem wrażenie, że napływające kolejne fale zombie nigdy się nie skończą; zabrakło nabojów do shotguna, a ostatni, na wpół pełny magazynek w pistolecie również nie zwiastował szczęśliwego zakończenia tego poziomu. Do tego autorom udało się uzyskać ciekawy efekt stroboskopu – zgnite ciała niesamowicie podrygują po strzałach, niczym upojeni alkoholem tancerze w nocnym klubie. Co z tego, że pękają po kilku trafieniach – jest ich tylu, że gracz w pojedynkę w takich warunkach jest bez szans. Właśnie dlatego Left 4 Dead jest grą kooperacyjną.

POZOSTAWIENI NA ŚMIERĆ

Fabuła jest prosta: wybucha epidemia zombiaczego wirusa, wojsko robi kwarantannę – otacza teren i zamierza odpalić atomówkę, czy jakiś równie wyrafinowany środek masowej zagłady. Czwórka pozostawionych na śmierć ludzi nie ma zamiaru się poddawać; chcą po prostu przeżyć. A w tym celu muszą uciec z zagrożonego terenu, naturalnie zostawiając za sobą krwawe ślady i kupy dymiącego mięsa. Kolejne epizody, zaplanowane na kilka godzin zabawy, przeprowadzą nas przez miasto, a także jego przedmieścia oraz pobliskie pole kukurydzy, które same w sobie jest niepokojącym miejscem („Dzieci kukurydzy" anyone?), a już z setkami szybkich zombiaków śmigających między kolejnymi rzędami staje się przerażające. Zaprezentowano mi na razie jednak poziom w mieście, gdzie miałem okazję pobiegać po domach, pozornie opustoszałych ulicach, a także halach fabrycznych.

Zagrożenie czai się z każdej strony; nie można być pewnym, skąd wybiegnie rzucająca się do gardeł armia nieumarłych – liczy się tylko szybka ręka, pełny magazynek, a także pomoc reszty zbieraniny. Potężnie podgryziony człowiek najpierw próbuje się wyrwać z tłumu (mashowanie i kręcenie padem) a następnie pada na ziemię i choć może przez jakiś czas ostrzeliwać się z parteru, nie może się ruszyć. Ktoś z pozostałej trójki musi podbiec do delikwenta i zapodać mu odtrutkę, oczywiście przed upływem czasu potrzebnego na całkowite zarażenie.

Miałem też nieprzyjemność zabłądzić gdzieś, sam, w ciemnościach. Trafiłem do podziemnego garażu, gdzie spostrzegłem jedną zomblaczkę odwróconą tyłem i, najwyraźniej, obgryzającą jeszcze świeży kawałek mózgu – niewiele myśląc wpakowałem w nią cały magazynek. I drugi. I trzeci. Nieżywa laska spokojnie obróciła się i zaczęła przeraźliwie wrzeszczeć, w wyniku czego kierowana przeze mnie postać padła tam, gdzie stała. A ponieważ reszta uciekinierów znajdowała się zupełnie gdzie indziej i była zajęta – cóż – próbami przeżycia, pozostało mi tylko zdechnąć. „WTF? Wpakowałem w nią trzy magazynki" pytam jednego z chłopaków z Valve, który obserwował moje zejście. „To Wiedźma. Kiedy jesteś sam, nie masz z Wiedźmą szans." – odparł z uśmiechem – „musicie działać w zespole". Niestety, reszta mojej ekipy jakiś czas temu zdecydowała się napierać do przodu i zostawić mnie na pożarcie. Łamusy.

W LEFT 4 DEAD SĄ SCENY, W KTÓRYCH LICZBA ZNAJDUJĄCYCH SIĘ NA EKRANIE PRZECIWNIKÓW PRZEKRACZA SUMĘ WSZYSTKICH ADWERSARZY Z POPRZEDNICH GIER VALVE

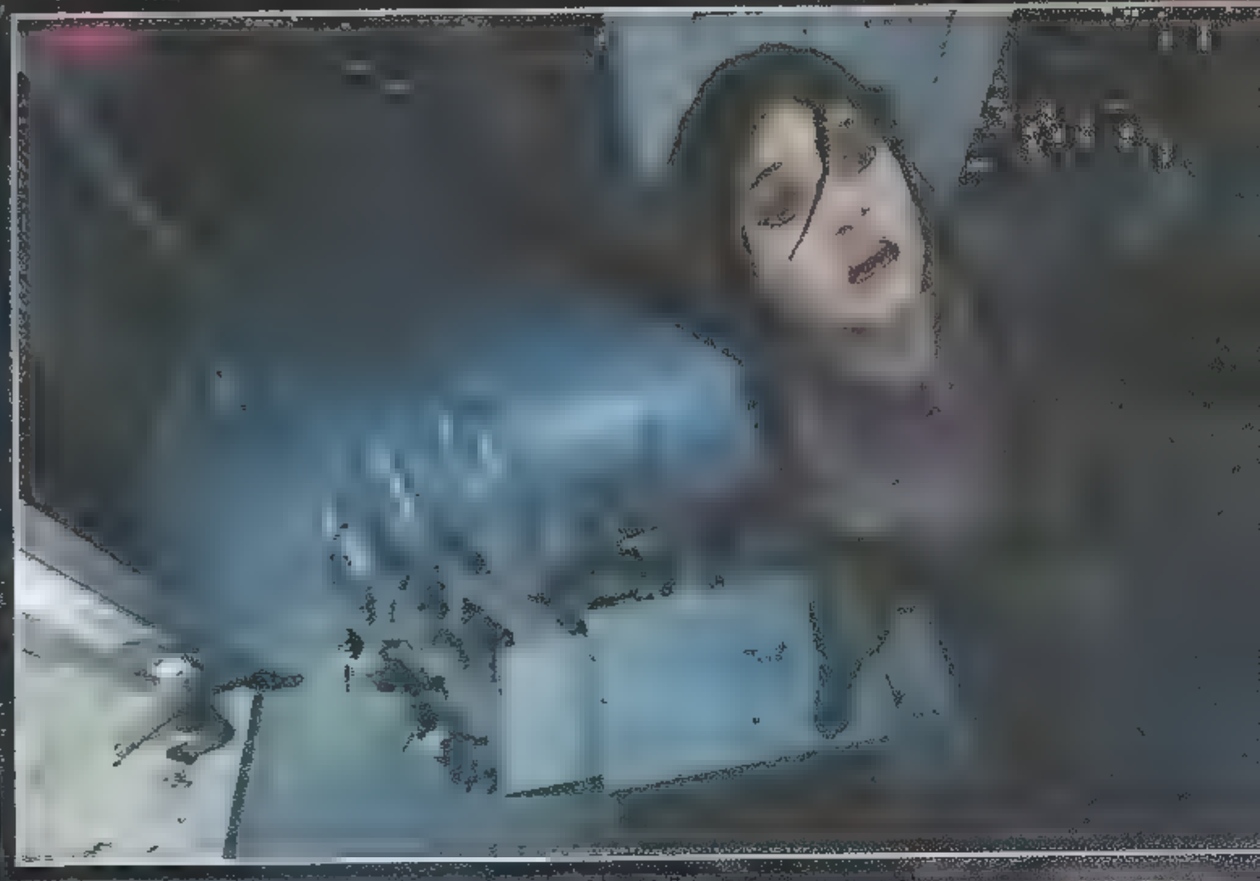
AI DIRECTOR

Sztuczna inteligencja to termin, który w przypadku zombiaków średnio obowiązuje; w końcu ich jedynym pragnieniem jest zeeeżreć...czyyyjś...móóózg. Tak, zarówno te wolne, jak i szybkie żywe trupy mają ten sam cel i by go zrealizować, po prostu rzucają się na bohaterów w linii prostej, nie zważając uwagi na ostrzał. Ich w końcu już nic nie boli, prawda? Valve pomyślało i o tym. Oprócz faktu, że

ZOMBIEZ

Zombiaki nie gęsi i swoich bossiaków mają. Oprócz szeregowych mózgożerców na rozczłonkowanie przy pomocy shotguna czeka kilku wyższych rangą zgnilków. Otyły (spuchnięty? w końcu to trup) Boomer rzyga zakażoną krwią prosto w twarz gracza, wskazując w ten sposób cel ataku dla pomniejszych zombiali. Obdarzony długimi pazurami Hunter to szybka bestia pokonująca w kilku skokach teren boiska do piłki nożnej. Smoker wbrew pozorom nie pali szlugów, a lepi i przyciąga do siebie długaśnym jęzorem. Z kolei mocarny Tank, czyli po prostu Czołg, potrafi wywalić dziurę w ścianie czy rzucać samochodami. Autorzy obiecują, że oprócz rozsmarowywania ich głów na ścianach będziemy mogli się wcielić w tych przyjemniaczków w sesjach multiplayerowych. Będzie nam bardzo, bardzo przyjemnie.

Bohaterowie Left 4 Dead to przypadkowa zbieranina pozostałych przy życiu. Nie mają żadnej specjalizacji, a różnią się jedynie wyglądem. Afroamerykanin, harleyowiec, laska i weteran wojenny – wszyscy sieją tak samo i identycznie zachowują się w akcji.



WAT: LEFT 4 DEAD

KTO TO ROBI

Turtle Rock Studios? Ta ekipa od lat współpracowała z Valve przy konwersjach ich gier (na przykład Counter-Strike na Xboxa), stworzyli też sporo map do CS: Source, a także Counter-Strike: Condition Zero na Peceta. Jakiś czas temu Valve zdecydowało się kupić Turtle Rock Studios i niejako wcielić w swoje szeregi. Obie ekipy „pomagają sobie" przy produkcji gier.

Niestety, nie było mi dane podczas prezentacji przebijać się przez pole kukurydzy, ale sami przyznacie, że to fachowa miejscówka na eksterminację. Budzi jakąś grozę.

przeciwnicy w Left 4 Dead są cholernie szybcy, nad ich natężeniem czuwa AI Director, czyli zwyczajnie Reżyser całego spektaklu. Co prawda gra jest mocno poskryptowana – podchodziłem kilka razy do jednego z poziomów i przeciwnicy wypadali z tych samych miejsc, ale zadanie Reżysera jest zgoła inne; on dba o to, by gra sprawiała satysfakcję, nie nudziła, ale też nie frustrowała. AI Director na podstawie zachowania graczy, ich skilla i manualá, energii, amunicji i jeszcze kilku innych czynników kontroluje, z którego miejsca wypadnie większa liczba żywych trupów, czy też ile broni i amunicji ma czekać przy checkpoincie.

Autorzy zdecydowali się pokazać pozycję innych uciekinierów na ekranie – ich sylwetki, a raczej zielone linie okalające kontury, będą przez cały czas widoczne, nawet przez ściany. To dobra decyzja, bo ekipa szybciej zbierze się razem na wypadek, gdyby nastąpiło rozdzielenie jej członków. Ugryziony i ranny kompan będzie miał białe kontury.

Akcja gry ma miejsca w czasach współczesnych, a zatem arsenał nie należy do najbardziej wyszukanych – są to po prostu rzeczy, na których udało się położyć łapy uciekinierom. Na poziomach, które miałem możliwość obadać, do dyspozycji graczy oddano pistolety, shotgun, karabin maszynowy (z tego, co pamiętam klasyczne M-16) a także Uzi. Były też granaty oraz koktajle Mołotowa, które podpalają kilka ładnych metrów kwadratowych terenu (i trzeba poczekać, aż ogień zgaśnie, by przejść dalej, podpalony bohater szybko kończy swój żywot). Z pewnością Valve przygotuje jeszcze kilka bardziej fachowych, siejących prawdziwą pożogę atrakcji. W ciemno obstawiam miotacz ognia, który w polu kukurydzy... no wyobraźcie to sobie) oraz bazookę oraz jakiś superciężki karabin maszynowy.

Czas na wisienkę na szczycie tortu – w Left 4 Dead grać może więcej, niż cztery osoby. Podczas gdy podstawowa czwórka ucieka z opanowanego przez wirus miasta, reszta... tak, jest – poluje na nich wcielając się w zombiaki. Patent przefachowy, ale nie do końca jeszcze zbalansowany i pozostawiający nieco pytań. Wiadomo, że zombiaki pękają po dwóch strzałach; że są słabsze od bohaterów, zatem respawny są gwarantowane. Nie wiem jeszcze czy będzie można grać jako rzygający kwasem i eksplodujący po strzale wielki Boomer, a może wcielić się w zwinnego Huntera i przy pomocy jego szponów wyrwać nieco mięsa z ludzkiego ciała? Wiadomo, że zagrają dwa zespoły – team zombie także będzie składać się z czterech osób.

ZOMBIE MASSACRE

Doug Lombardi, jedna z ważniejszych figur w Valve, z którym na pokazie gry miałem przyjemność wymienić kilka zdań, nie omieszkał zauważyć, że co prawda tryb kooperacji w shooterach powoli staje się niepisanym standardem (a wyjątek w postaci Call of Duty 4 to... jeden z kilku wyjątków), tak samo dodanie takiej opcji do trybu single player wcale nie czyni gry natychmiast lepszą. Dlatego oni, Valve, skupiają się w Left 4 Dead od samego początku na kooperacji, a całą grę projektują z myślą o czwórce graczy wspierających się w trudnych momentach. Dlatego jest również komunikacja między uciekinierami (czy to przy pomocy headsetów, czy prostego systemu komunikatów w stylu „help me" albo „thank you!", itp.), ale esencją jest luzacka rzeź z fantastycznym klimatem zaszczucia. Nie ma co dorabiać ideologii do shootera – Left 4 Dead to mordownia pełną gębą, z konkretną wycinką zombiaków i olbrzymim naciskiem na zabawę zespołową. Do coopa przez internet na pewno nie zabraknie chętnych; a zabawa w chowanego z zespołem zombiaków kierowanych przez ludzi zapowiada się wręcz wybornie. Mam nadzieję, że uda nam się jeszcze raz przyjrzeć grze tuż przed premierą, która planowana jest – oczywiście – późną jesienią lub zimą tego roku. //Gulash

OPROCZ FAKTU, ŻE PRZECIWNICY W LEFT 4 DEAD SĄ CHOLERNIE SZYBCY, NAD ICH NATĘŻENIEM CZUWA AI DIRECTOR, CZYLI ZWYCZAJNIE REŻYSER CAŁEGO SPEKTAKLU

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

58 **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**
PlayStation 3

64 **Boom Blox**
Wii

64 **SingStar: Wakacyjna Impreza**
PlayStation 2

65 **Time Crisis 4**
PlayStation 3

66 **Ninja Gaiden II**
Xbox 360

69 **Apollo Justice: Ace Attorney**
Nintendo DS

69 **Ratatouille: Food Frenzy**
Nintendo DS

69 **Speed Racer**
Nintendo DS

69 **Pic Pic**
Nintendo DS

69 **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian**
Nintendo DS

70 **Race Driver GRiD**
Xbox 360, PlayStation 3

72 **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

74 **Crisis Core: Final Fantasy VII**
PSP

76 **Haze**
PlayStation 3

77 **Prince of Persia Classic**
Xbox 360 /XBLA

77 **EETS Chowdown**
Xbox 360 /XBLA

77 **Castlevania: Symphony of the Night**
Xbox 360 /XBLA

77 **Worms**
Xbox 360 /XBLA

78 **The Bourne Conspiracy**
Xbox 360, PlayStation 3

80 **Pain**
PlayStation 3 /PSN

80 **PixelJunk Racers**
PlayStation 3 /PSN

80 **Toy Home**
PlayStation 3 /PSN

80 **RIFF: Everyday Shooter**
PlayStation 3 /PSN

80 **Dark Mist**
PlayStation 3 /PSN

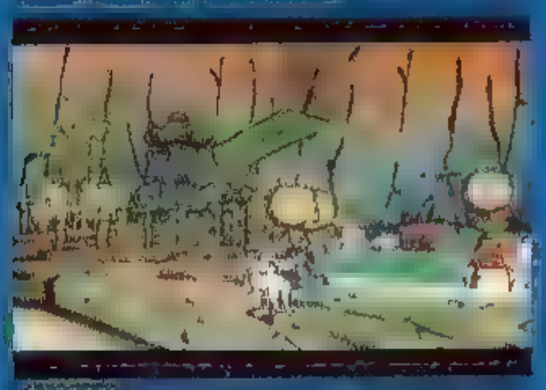
81 **The World Ends With You**
Nintendo DS

82 **Wii Fit**
Wii

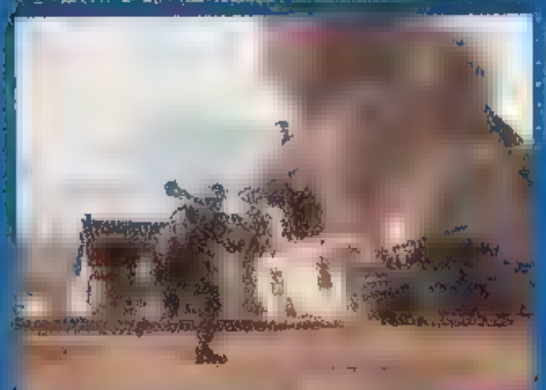
84 **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors**
Wii

85 **Iron Man**
Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii

N+ MOST WANTED LIPIEC 2008



OKAMI
Już raz recenzowaliśmy tę znakomitą i unikalną grę w wersji na PlayStation 2. Capcom podejmie jeszcze jedną próbę sprzedania jej, tym razem na Wii.



BATTLEFIELD: BAD COMPANY
Ogrywana przez Cubitussa beta narobiła nam apetytu na pełną wersję. Szykuje się nieziemski wygrzew.

ALONE IN THE DARK
Koszmar opanuje Central Park już pod koniec czerwca.

Quo Vadis branżo gier video?

Hideo Kojima niepewnie patrzy w przyszłość. Według niego żyjemy w erę casual gamingu, czyliśmy w erę casual gamingu, dziś lepiej sprzedają się produkowane tanim kosztem klony Brain Training, niż gry dla hardcore'owców. Metal Gear Solid 4 tworzony był z myślą o prawdziwych graczach a Kojima mówi, że teraz wiele zależy od powodzenia gry. Jeśli okaże się sukcesem, może da się „uratować" prawdziwych „he-ce". Ale czy aby na pewno ma rację?

Faktycznie, patrząc na PlayStation Day można dojść do wniosku, że nie była to impreza przygotowana z myślą o prasie specjalistycznej – dużo uwagi poświęcono Buzzom, SingStarom, mówiono o sprzedaży gier, a tak ważne dla nas Killzone 2 pokazywano gdzieś z boku, przez chwilę i wielu dziennikarzom nie udało się zagrać (good elbow-work Gul!). Wystarczy spojrzeć na to, co dzieje się z Wii na świecie. Czyste szaleństwo. Miyamoto mówi, że dzięki Wii Fit udało się zgromadzić całe rodziny w jednym miejscu i sprawić, by ich członkowie znów zaczęli ze sobą rozmawiać. To nie koniec – Microsoft tworzy własnego wiilota (zaprzeczają, ale Newton faktycznie istnieje), podobnie jak Apple (!), a EA przyznaje, że hardcore'owcy powinni sobie podarować pierwszą grę Stevena Spilberga (Boom Blox), bo jest przeznaczona wyłącznie dla casuali. Firma tworząca gry dla wszystkich w ten sposób zwraca się do własnych klientów! Nigdy bym się tego nie spodziewał po Elektronikach. A Konami staje do walki z Harmonix i Neversoftem przypominając, kto tak naprawdę dostarczył pierwszą grę z gitarą-kontrolerem. Już niedługo na rynku będą trzy różne „Rock Bandy".

A przecież hardcore'owcy wcale nie wyginęli i cały czas gotowi są wydawać pieniądze na prawdziwe gry. Nie wszyscy koledzy po fachu Kojimy tworzą Brain Training. Do gry wracają Oddworld Inhabitants, Ubisoft odważnie zmienia Prince of Persia i (nie)oficjalnie zapowiada Beyond Good & Evil 2 (chociaż pierwsza część była klapą finansową), Tim Shaffer może tworzyć kolejną grę, pomimo że jego genialne (dziś dałbym dychę, przysięgam!) Psychonauts zupełnie się nie sprzedało. Bethesda przygotowuje nowego Fallouta, który za Chiny Ludowe nie przyciągnie Waszych dziadków (matek też nie, może ojców), a wszelkie rekordy popularności pobiło właśnie Grand Theft Auto IV, w które, no nie ma bata, przez kilka godzin trzeba uczyć się grać. GTA IV przebiło wszystko, jeśli chodzi o pierwszy dzień sprzedaży. Wymiękły gry, filmy, książki i muzyka. Nikt mi nie powie, że to nie jest mainstream.

Kojima niewątpliwie ma trochę racji, ale czy nie próbuje w ten sposób zasłonić się przed ewentualną krytyką? Fabuły MGSa nie zrozumie ktoś, kto nie zna poprzednich części, a mechanika gry jest już trochę przestarzała. Znajomi pytając o MGSa (nikomu nie zdradziłem zakończenia) przede wszystkim chcą wiedzieć, czy dobrze się w niego gra, czy obroni się w nowych czasach. Tak, udało się, choć było ciężko. Ale to już koniec i kolejny taki Metal Gear nie powstanie. Coś się skończyło; choć to nie wina casual gamingu. To nowoczesne gry dla hardcore'owców zbyt wysoko zawiesiły poprzeczkę.

Hideo zwraca uwagę na ważny problem i chwała mu za to. A jego gra, cóż, jest dla fanów i nie widzę w tym nic złego. Chcesz docenić ogrom pracy w nią włożony, poznać potęgę geniuszu Kojimy, zrozumieć skąd taka, a nie inna ocena? Zagraj w poprzednie części. Docen je, a „czwórka" Cię zmasakruje. Ale przecież czytelników Neo Plusa nie muszę o tym przekonywać. ■■ Mielu

METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS

CZAPKI Z GŁÓW. NADSZEDŁ CZAS POŻEGNAĆ LEGENDĘ

Wojna się zmieniła. Świat poszedł do przodu, branża konsolowa rozwija się w obłędnym tempie, zmieniły się gry, zmienili się gracze. Pierwsza część MGS ukazała się zaledwie dziesięć lat temu. Pewnie, można powiedzieć, że to niemało, ale w świecie gier video to zaledwie moment. Lada dzień ukaże się Resident Evil 5. Kto pamięta jak długo czekaliśmy na „czwórkę"? A przecież dopiero co zachwycaliśmy się REmake'ami na GameCube. Pamiętacie pierwsze newsy o GBA? Nawet nie zauważyliśmy, kiedy zrobiliśmy sto jedenaście numerów Neo Plusa, a przecież jeszcze wcześniej wzruszaliśmy się przy Final Fantasy VII, choć mógłbym przysiąc, że to było wczoraj. Nie tak dawno w Quake'a na PlayStation graliśmy bez analogów, na R-ach i L-ach. Dzisiaj mamy Halo 3, Call of Duty 4, czekamy na Killzone 2. Pięć lat temu nikt nie słyszał o widoku znad barku. Dziś CliffyB pokazuje Gears of War 2. Lada dzień ukaże się w pełni trójwymiarowy Fallout z pięcioma setkami zakończeń, a w Borderlands znajdziemy sześćset tysięcy broni.

Kto by pomyślał dziesięć lat temu, że tryb online w grach konsolowych będzie standardem, a przechodzenie w sieci trybu kampanii w kooperacji z drugim graczem, nierzadko mieszkającym na innym kontynencie, pobije rekordy popularności? Komu wpadłoby do głowy, żeby dbać o społeczność, wypuszczać dodatki, organizować turnieje, przygotowywać rankingi. Powstały fora dla fanów, do promocji gier wykorzystywane są youtube, flickr, iTunes. Przywykliśmy do cudów.

→ THE END

Wielu z tych cudów by nie było, gdyby nie seria Metal Gear. Seria szczególna, bo – choć traktuje o wojnie, terrorystach, groźbie atomowego konfliktu – od zawsze ma silne antywojenne przesłanie; jest swego rodzaju manifestem pacyfistycznym. Mało tego, powstała jako protest przeciwko nadmiernej przemocy w grach, w których zawsze chodziło o rozwiązywanie problemów metodą siłową. W Metal Gearze doskonale wyszkolony komandos za wszelką cenę musiał unikać konfrontacji, pozostać niezauważonym, by po cichu wykonać misję. Seria dała też życie skradankom. Gatunkowi, który po kilku latach bycia na topie zaczął się zmieniać i powoli zanika, stapiając się z innymi, stanowiąc już tylko niewielką składową coraz bardziej rozbudowanych gier.

Metal Gear Solid przez długi czas stanowił wyznacznik jakości, nowych trendów, zawstydzał innych twórców pomysłami i pokazywał im drogę. Zaskakiwał grafiką, oszałamiał czytanymi dialogami, filmową otoczką, niezwykłymi rozwiązaniami systemu rozgrywki. Dziś występuje w roli legendy, której czas dobiega końca. Wiele mechanizmów jest już przestarzałych, część z nich zmieniono, ale zachowawczo, by nie zagubiła się tożsamość serii. MGS jest jak Old Snake – za szybko się zestarzał, a stare nawyki nie pozwalają mu dostosować się do nowej rzeczywistości.

Hideo Kojima przyznaje, że Zachód niespodziewanie wyprzedził Japonię w dziedzinie

NIESMIERTELNI
Spotkanie Raidena z Vampem jest niesamowite, piękne, ale też przerażające. Panowie mierzą się ze sobą od czasu Sons of Liberty. Poleje się dużo krwi.

tworzenia gier. Dobrze wie też, że rynek się zmienił i coraz większą uwagę poświęca się tak zwanym casualom bawiącym się przed konsolą od czasu do czasu. Tak długo walczyliśmy o to, by konsole wyszły z podziemia, by była to rozrywka dla każdego, a dziś okazuje się, że fatalnie odbija się to na grach stworzonych z myślą o hardcore'owcach lub po prostu bardziej wymagających graczach. W Guns of the Patriots często napotkacie komentarze na ten temat.

Wojna się zmieniła.

→| SNAKE EATER

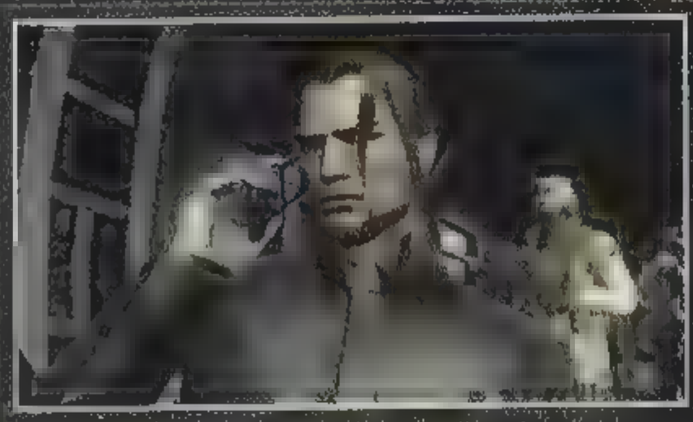
Jeśli MGS3: Snake Eater nazwaliśmy najwspanialszym koncertem wirtuoza Kojimy, pomnikiem, jaki sam sobie wystawił, tak Guns of the Patriots jest pomnikiem wystawionym fanom serii, trwającym przy Snake'u od (w większości) dekady, ale także wszystkim prawdziwym graczom. Nie ludziom bawiącym się tylko przy SingStarze czy Guitar Hero, nie pracownikom biurowym tracącym czas przy Saperze. To „list miłosny do hardcore'owców", którymi jesteśmy my wszyscy – kochający grać, pasjonujący się grami. Guns of the Patriots to arcydzieło genialnego umysłu, nawet jeśli nie jest wolne od wad, a Kojimie nie udało się zrealizować wszystkich pomysłów.

Najbardziej boli brak niszczącego się otoczenia. Podobno PS3 ma za mało mocy na takie bajery, ale jakoś w Battlefield: Bad Company, którym miałem przyjemność pobawić się kilka godzin, system zniszczeń udało się zmieścić. Zmarnowano zatem ogromny potencjał starć z Gekko. Te „Metal Geary" poruszające się na organicznych nogach zapowiadały się na przeraźliwie trudnych przeciwników, a starcia z nimi miały wpompować więcej adrenaliny do żył, niż spotkania z Nemesisem w Resident Evil 3. Niestety, mechy nie potrafią przebić się przez ściany budynków, w których ukrywa się Snake, tylko głupio zatrzymują się przed wejściem i kręcą bez sensu, jak przerośnięte, bezgłowe kurczaki.

GUNS OF THE PATRIOTS JEST POMNIKIEM WYSTAWIONYM FANOM SERII, TRWAJĄCYM PRZY SNAKE'U OD (W WIĘKSZOŚCI) DEKADY

Z idei „no place to hide" pozostał kamuflaż OctoCamo, choć jest mocno niedoskonały. Żołnierze nie dają się łatwo nabrać, potrafią dostrzec Snake'a wtopionego niczym kameleon w ścianę lub w podłogę. Zwłaszcza na wyższym poziomie trudności przychodzi im to z łatwością, no ale wtedy mocno wyostrza im się wzrok i są w stanie wyłapać nawet drobne ruchy bohatera; byłem cholernie zaskoczony, gdy zauważył mnie przyczajony w oddali strażnik. Takich cudów dotąd w MGSie nie było. Nawet z kamuflażem niełatwo było mi przemknąć za plecami wrogich patroli, dlatego jeśli gra ma być dla Was prawdziwym wyzwaniem, od razu odpalcie harda, a później próbujcie zabawy na najwyższym poziomie trudności.

OctoCamo nie jest doskonałym narzędziem do ukrywania się (i dobrze, bo byłoby zbyt łatwo), ale jego prawie automatyczne (należy się na moment zatrzymać i poczekać na zmianę) dopasowanie koloru i wzoru do otoczenia jest o wiele wygodniejsze niż wchodzenie co chwila do menu, by zmienić kamuflaż, jak to miało miejsce w Snake Eater. Znak czasów – wygoda i przyjemność przede wszystkim.



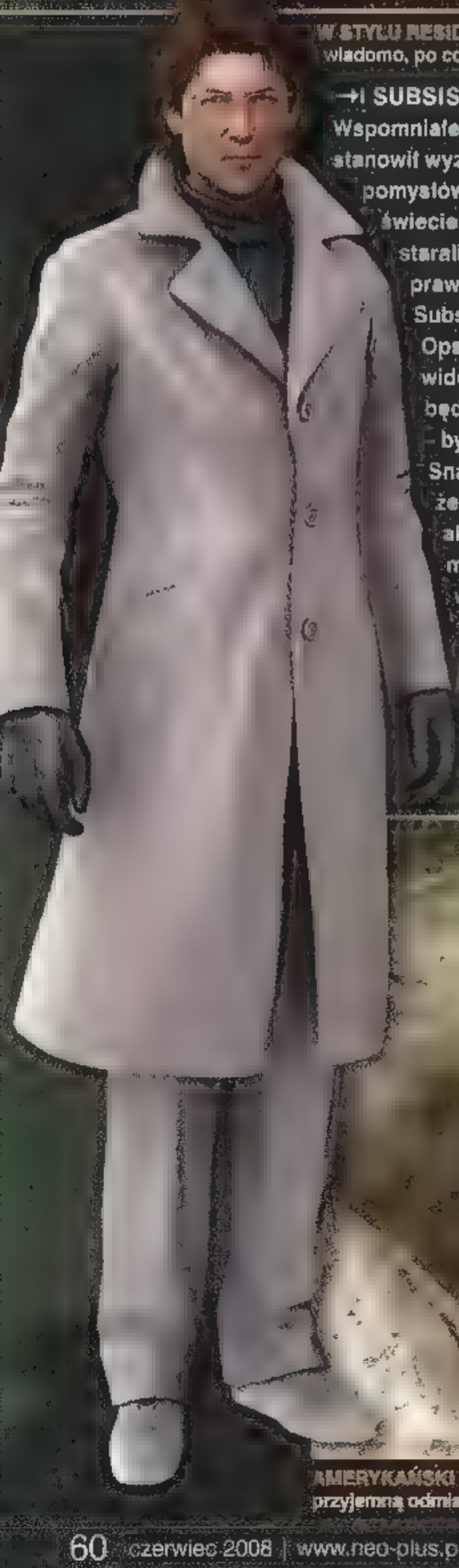
KOBIETY OCELOTA. To dwie postacie łączy coś więcej niż znajomość z Ocelotem i rozmowy z nim przez komórkę

KOBIETY OCELOTA. No dobra, bez skojarzeń. Obie panie, czyli Sunny (córka Olgi) i Naomi przebywają w samolocie należącym do naukowca. Skąd wzięła się ten Naomi? Sami się dowiecie. A co robi razem z Sunny? Smaży jajka. Naprawdę!

PRODUCT PLACEMENT

Na screenach obok możecie zobaczyć Vampa i Naomi rozmawiających przez komórki. Chyba nikogo nie zdziwi, że są to Sony Ericssony? Kojima już raz pokazywał takie cacko, przy okazji zapowiedzi Metal Gear Mobile, którego akcja toczy się między pierwszą a drugą częścią serii Solid (jeśli chcecie poznać fabułę wbijajcie na nową stronę Zanzibaru – mgs.gram.pl). W grze znajdzie się również motor Triumpha, na którym jeździ nie kto inny, jak Big Mama (i tak wiecie, kto to jest). W Kojima Productions pracuje liczna grupa miłośników Apple stąd nie zdziwcie się, gdy znajdziecie iPoda, na którym posłuchacie piosenek znalezionych w czasie gry (odszukanie wszystkich to nietatwe zadanie). Czy muszę dodawać, że Ołacon nie rozstaje się ze swoim MacBookiem? A napój, który pije Drebin i jego małpa wygląda na pierwszy rzut oka jak Coca-Cola. Co Wy na to? Wytrzymacie aż tyle reklam w Metal Gearze, czy już macie ochotę spalić Kojimę na stosie?

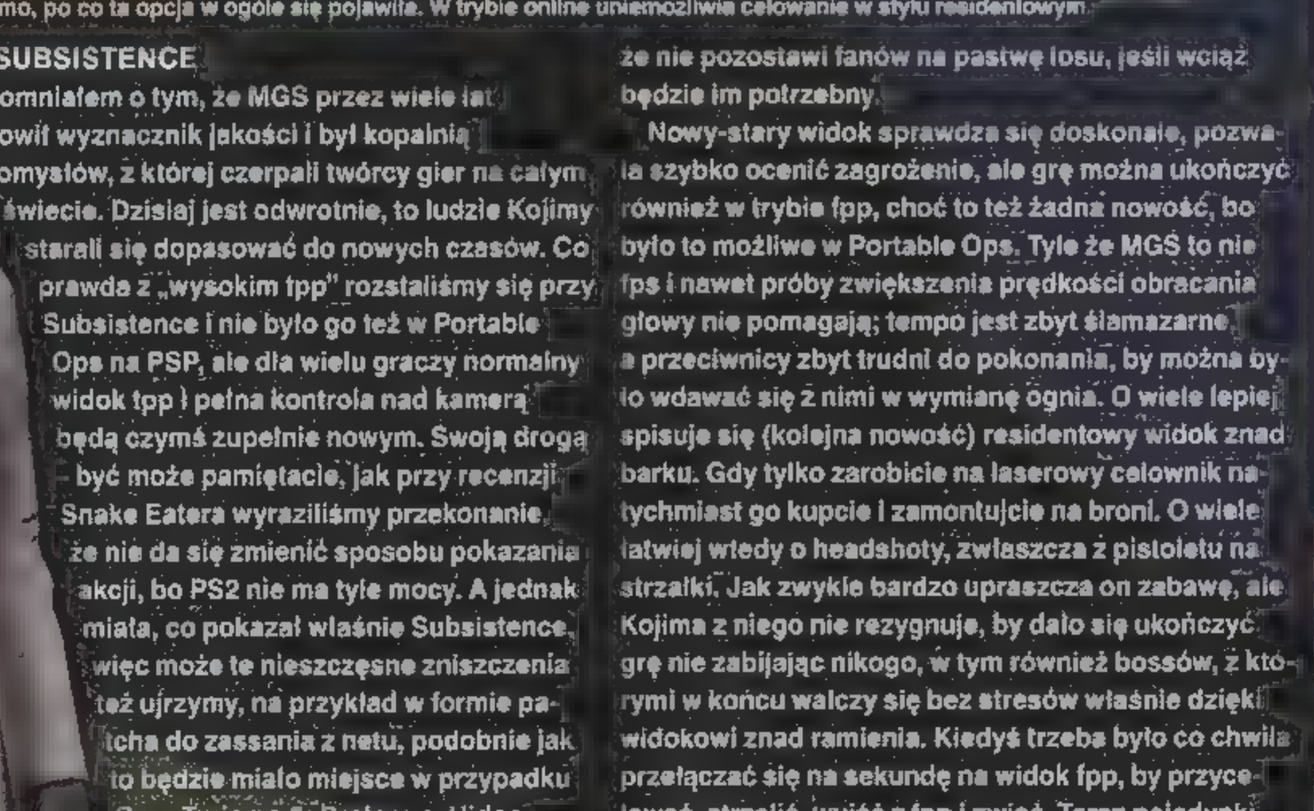
W STYLU RESIDENTA Natychmiast wyłączcie automatyczne namierzanie na celu. Kompletnie się nie sprawdza i w ogóle nie wiadomo, po co ta opcja w ogóle się pojawiła. W trybie online uniemożliwia celowanie w stylu residentowym.



→| SUBSISTENCE

Wspomniałem o tym, że MGS przez wiele lat stanowił wyznacznik jakości i był kopalnią pomysłów, z której czerpali twórcy gier na całym świecie. Dzisiaj jest odwrotnie, to ludzie Kojimy starali się dopasować do nowych czasów. Co prawda z „wysokim tpp" rozstaliśmy się przy Subsistence i nie było go też w Portable Ops na PSP, ale dla wielu graczy normalny widok tpp i pełna kontrola nad kamerą będą czymś zupełnie nowym. Swoją drogą – być może pamiętacie, jak przy recenzji Snake Eatera wyraziliśmy przekonanie, że nie da się zmienić sposobu pokazania akcji, bo PS2 nie ma tyle mocy. A jednak miała, co pokazał właśnie Subsistence, więc może te nieszczęsne zniszczenia też ujrzymy, na przykład w formie patcha do zassania z netu, podobnie jak to będzie miało miejsce w przypadku Gran Turismo 5: Prologue. Hideo Kojima przysiągł wprawdzie nie robić kolejnego MGSa, ale też obiecał, że nie pozostawi fanów na pastwę losu, jeśli wciąż będzie im potrzebny.

Nowy-stary widok sprawdza się doskonale, pozwala szybko ocenić zagrożenie, ale grę można ukończyć również w trybie fpp, choć to też żadna nowość, bo było to możliwe w Portable Ops. Tyle że MGS to nie fps i nawet próby zwiększenia prędkości obracania głowy nie pomagają; tempo jest zbyt ślamazarne, a przeciwnicy zbyt trudni do pokonania, by można było wdawać się z nimi w wymianę ognia. O wiele lepiej spisuje się (kolejna nowość) residentowy widok znad barku. Gdy tylko zarobicie na laserowy celownik natychmiast go kupcie i zamontujcie na broni. O wiele łatwiej wtedy o headshoty, zwłaszcza z pistoletu na strzałki. Jak zwykle bardzo upraszcza on zabawę, ale Kojima z niego nie rezygnuje, by dało się ukończyć grę nie zabijając nikogo, w tym również bossów, z którymi w końcu walczy się bez stresów właśnie dzięki widokowi znad ramienia. Kiedyś trzeba było co chwila przełączać się na sekundę na widok fpp, by przycelować, strzelić, wyjść z fpp i zwiać. Teraz pojedynki z oddziałem Beauty and the Beast to wyzwanie i wielka frajda, której nie psuje niewygodne sterowanie.



AMERYKAŃSKI WĄŻ Bliski Wschód oglądaliśmy od dwóch lat, więc wycieczka do Ameryki Południowej stanowi ulgę, przyjemną odmianę od piasku i wszechobecnej żółci. To poziom dla fanów Snake Eatera.

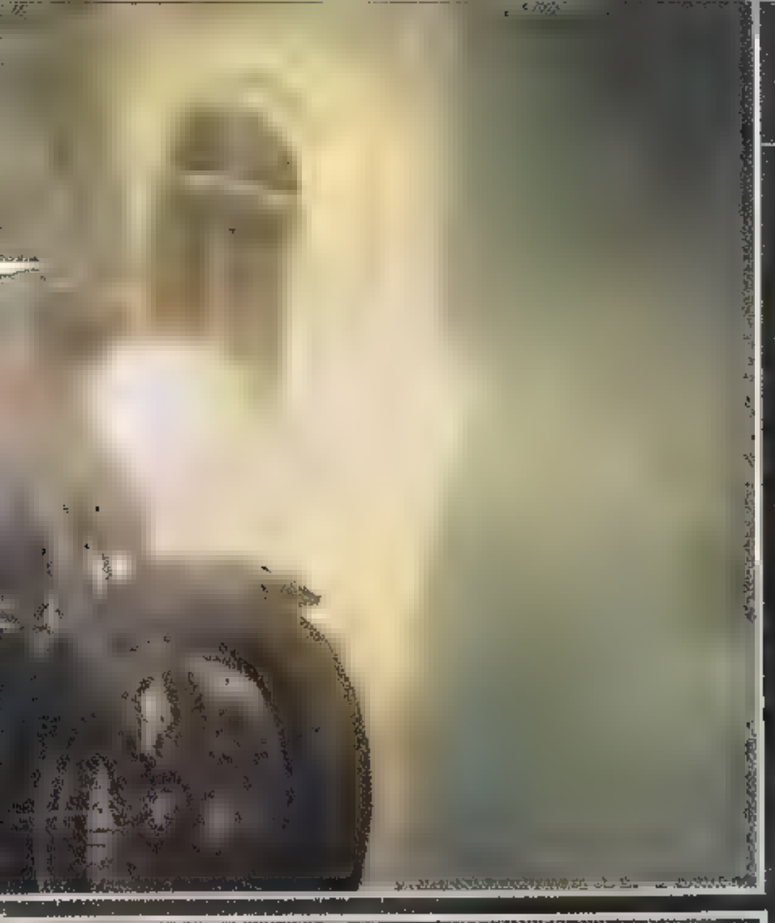
MAMUŚKA NA MOTORZE Metal Gear nigdy nie był przesadnie dynamicznym tytułem, ale Kojima udowadnia, że potrafi tworzyć bardzo różne gry. Przejażdżka z Big Mamą na jej motorze to prawdziwa jazda bez trzymanki na najwyższych obrotach. Przez chwilę obawiałem się, że celowniczek na szynach nie będzie pasował do serii, ale wkomponował się idealnie.

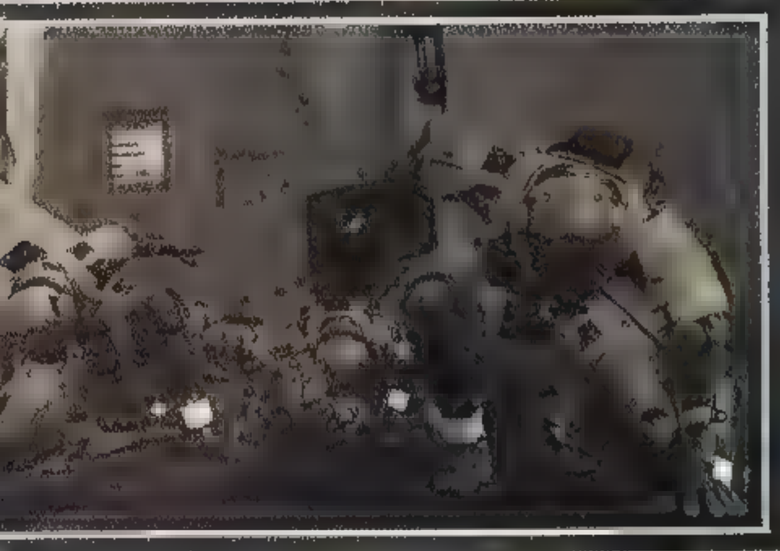
W czasie, gdy tęgie głowy branży dyskutują czy bossowie są w ogóle potrzebni w grach, Kojima po raz kolejny mocno stawia na ten element zabawy i ponownie wygrywa udowadniając, że design najważniejszych przeciwników opanował w stopniu mistrzowskim. Jak zwykle natrafiamy na sporo powtórek – niewidzialny boss atakujący nie wiadomo skąd, latający szaleniec proszący się, by strącić go rakietą. Nie bez powodu Mantis i Wolf noszą właśnie takie przydomki. Choć piękne dziewczyny nie mają do powiedzenia więcej niż bossowie ze Snake Eatera (czyli w zasadzie nic), a scena ich śmierci nie sieje spustoszenia w duszy gracza, to i tak ciarki przechodzą po plecach, gdy po każdej walce Drebin przez codec przedstawia wstrząsające historie ich życia, opisuje piekło, przez jakie przeszły i starając się pokazać je jako ofiary wojny toczące wewnętrzną, beznadziejną walkę o zachowanie normalności. Wyraźnie jednak widać, że nie są one kluczowymi postaciami.

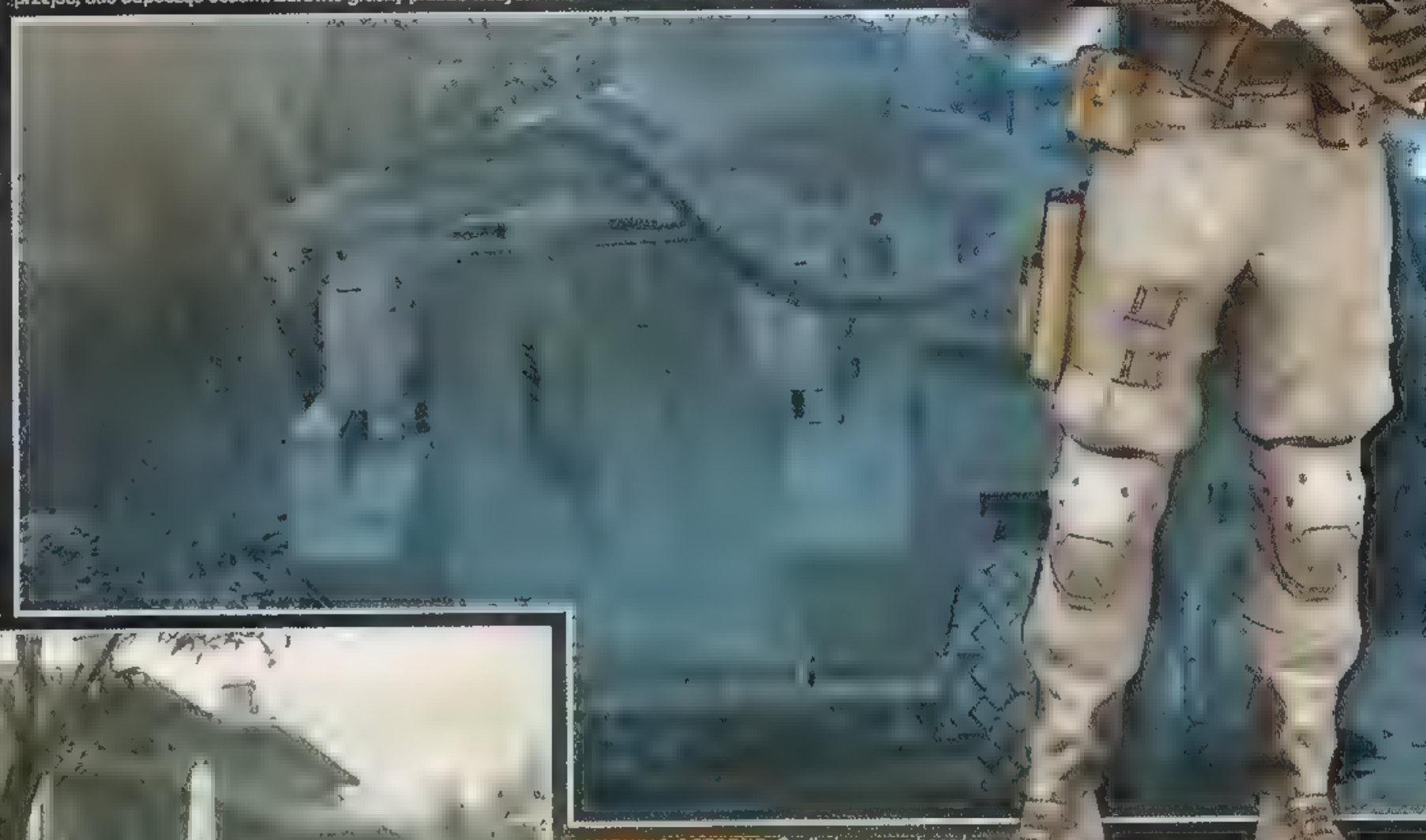
→| BEAUTY AND THE BEAST

Bez bossów nie ma Metal Geara, ale „Piękne i Bestie" pełnią inną rolę niż Dead Cell czy Foxhound. Po prostu ścigają Snake'a – nie dołączyły do Liquida by zarobić, ani nie chodzi im o walkę z Patriotami. Są jak roboty, skupiają się tylko na wykonaniu misji.

Kojima nie chciał wymyślać kolejnych cudaków, a raczej skoncentrował się na wyjaśnianiu tajemnic,







ODPOCZNIJ TROCHĘ Im bliżej premiery tym więcej informacji wycieka do Internetu. Tak było z Big Mamą na motorze (stąd pewnie Konami zdecydowało się pokazać oficjalnego screena, który wcześnie podziwiać obok). Pojawiły się też plotki na temat instalacji gry na dysku. Owszem, nie udało się tego uniknąć, ale bez obaw nie będziecie musieli czekać piętnastu minut, żeby rozpocząć zabawę. Gra instaluje się... między misjami. Trwa to około dwóch minut, a w tym czasie na ekranie pojawia się informacja, żeby odejść od konsoli i się przejść, dać odpocząć oczom. Zdrowie graczy przede wszystkim!

LAUGHING OCTOPUS Czyli pierwszy z bossów. Walka w małym domku nadawałaby się do Re-sidenta, kilka razy wystraszyłem się nie na żarty. No i dałem się głupio oszukać, za co przeciwnik boleśnie mnie wyśmiał.

ZŁE TEKSTURY

Trzeba to powiedzieć jasno, Metal Gear Solid 4 wygląda bardzo dobrze, ale tekstury podłoża wołają o pomstę do nieba. Przy tak wielkim przywiązaniu do detali, niesamowicie prezentujących się postaciach (laseczki z Beauty and the Beast są rewelacyjne, nic dziwnego, że dla niewyżytych samców przygotowane opcje patrzenia im na tyłki) i bardzo płynnej animacji, aż za bardzo rzuca się to w oczy. Ale tak, jak pisałem miesiąc temu, z każdą kolejną misją jest coraz lepiej. Może dlatego, że tylko na Bliskim Wschodzie teren jest bardzo duży? Nie wiem dlaczego tak jest, nie będę zgadywał. Zobaczycie sami – gdy tylko traficie do Ameryki Południowej od razu zrobi się ładniej. Trawa, drzewa, skałki, duży dom – jest o wiele lepiej. A gdy ujrzycie jak pięknie wykonana wstawka filmowa płynnie przechodzi w grę bez najmniejszej straty jakości docenicie moc PS3, choć wodotrysków nie ma i miliard efektów specjalnych nie wypali Wam oczu. Niestety nie doczekaliśmy się zniszczeń otoczenia, więc pewien niedosyt pozostaje.

co momentami wygląda jak przepraszanie za „błędy młodości", dziwactwa, z którymi zetknęliśmy się w poprzednich częściach, jak choćby Vamp – jakim cudem żyje skoro zarobił kulę w łeb (nie ostatnią zresztą)? Spokojnie, dowiecie się tego i będzie to wyjaśnienie przekonujące, a jego pojedynek z Raidenem zapamiętacie jako najwspanialszy pokaz sztuki władania bronią białą, którego... nie byliście w stanie obejrzeć. Taki pomysł, że nie oddycham, aż boję się pomyśleć co jeszcze jest w stanie wymyślić niepozorny Japończyk, ale z każdą kolejną częścią jest coraz lepszy.

jesteś odlotowym ninja superbohaterem"), Big Mamę i oczywiście Ocelota, który... Ciężko to powiedzieć bez spoilowania, ale przypomnijcie sobie rolę ADAMa w Snake Eaterze, zastanówcie się dlaczego mógłby chcieć zgodzić się, by przyszyto mu rękę Liquida. Czy naprawdę chodzi tylko o Outer Heaven i czym tak naprawdę jest ta żołnierska utopia? Po ukończeniu gry nie będziecie w stanie łatwo powiedzieć kto był zły, a kto dobry. Kojima ponownie wywraca do góry nogami to, co gracze zdążyli sobie ułożyć w głowach. I ma to sens, którego wstyd było nie dostrzec wcześniej.

W NAJMNIEJ OCZEKIWANYM MOMENCIE KOJIMA SIĘGNIE PROSTO DO WASZEGO SERCA. BĘDZIECIE MUSIELI ZROBIĆ SOBIE PRZERWĘ I CHWILĘ ODETCHNĄĆ

Zadanie, jakiego się podjął, próba zamknięcia wszystkich wątków fabularnych, to niemal szaleństwo. Pomyślcie tylko – w jednej grze musiał zmieścić Patriotów (ich wpływ na cały świat i wszystkich bohaterów), Liquida (jego prywatną walkę ze Snake'iem i dążenie do stworzenia Outer Heaven, a nawet Outer Haven), Meryl (tajemnicze rozstanie z Davidem), Campbella (trudne relacje z córką, nowy związek), Raidena (konflikt z Rose, która... sami zobaczycie), Sasakiego (wieczne problemy z żołądkiem), Naomi (wciąż myślącą o bracie, poszukującą miłości), Sunny i Otacona (wsparcie Snake'a), a nawet małego Johna („myślę, że Udała mu się arcytrudna sztuka – domknął większość wątków tak, że wszyscy powinni być zadowoleni.

→| METAL GEAR REX

Jeśli nie graliście w poprzednie części (akurat Portable Ops nie mają aż tak wielkiego znaczenia, ale poczytajcie o nich choćby na Wikipedii) nie będziecie wiedzieć o co chodzi, kto jest kim i jakimi motywami się kieruje. Ale nawet bez znajomości serii zachwycicie się niesamowitymi scenami filmowymi, które na szczęście nie wyglądają jak marna imitacja „Matrixa". No, może trochę – Raiden faktycznie jest przegięty i zbyt łatwo radzi sobie z Gekko, ale scena na rzece, której fragmenty można obejrzeć w najnowszym trailerze, to już najwyższa półka filmów akcji. Niesamowite ujęcia, doskonały montaż i dramaturgia, której próżno szukać w innych grach. Jeszcze nie widzieliście prawdziwego CQC w akcji. Myślicie, że Jack mocno oberwał od Volgina? Zatkało mnie też, gdy Ocelot strzelał „z palców". Poezja.

Nie-fani przejdą obok drobnych smaczków i nawet ich nie zauważą, a przecież tutaj każdy etap nawiązuje do konkretnej części. Gdy Snake trafia do Ameryki Południowej to tak, jakby cofnąć się do misji Jacka z 1964. Miłośnicy serii z chęcią wskoczą w wysoką trawę kryjąc się przed wzrokiem strażników. Jest coś, co przypomni Wam Arsenal Gears, jest też pewnego rodzaju sentymentalna wycieczka na Shadow Moses. Być może to sen, a może Snake naprawdę wróci na stare śmieci. Pamiętajcie, jeśli jesteście fanami to w najmniej oczekiwanym momencie Kojima sięgnie prosto do Waszego serca i podobnie jak ja będziecie musieli zrobić sobie przerwę i chwilę odetchnąć. Bardzo chciałbym zobaczyć Wasze miny, gdy TO się stanie. Nie wierzę, że się nie wzruszycie, choć nikt nie zginie ani niczego pięknego nie powie. Zazdroszczę Wam, że to dopiero przed Wami.

Nie zdradzę czy Snake wraca na Shadow Moses, a by Was jeszcze bardziej zdezorientować dorzucę informację o flashbackach – podczas spotkań ze starymi znajomymi lub rozmów o czymś, co zdarzyło się w poprzednich częściach, warto nacisnąć X (gdy pojawi się taka opcja), by zobaczyć krótkie sceny wycięte żywcem z tamtych gier. To nie tylko dobra zabawa i kolejny smaczek, ale również szansa zarobienia dodatkowych punktów Drebina, waluty w sklepie czamoskorego sprzedawcy.

→| MERYL, NAOMI, EVA

Pisałem o Drebinie w poprzednim numerze N+, tak jak o nowych wskaźnikach Psyche i Stress, więc nie będę się powtarzać. Krótko przypomnę, że warto zabierać broń pokonanym przeciwnikom, bo Drebin automatycznie ją skupuje za dużą kasę, za którą później można potężnie podpimować każdą giwerę. Do karabinu dodałem opcję strzału z shotguna, zamocowałem latarkę i laserowy

METAL GEAR ONLINE

Multi online to żadna nowo... Dobra, zdaję sobie sprawę, że niewielu z Was bawiło się Metal Gearem w necie. Jeśli graliście w Subsistence lub Portable Ops to wiecie mniej więcej czego się spodziewać. Jeśli nie, musicie wiedzieć kilka rzeczy o emgieesowym strzelaniu się w sieci. Przede wszystkim postacie nie poruszają się zbyt szybko. Nie szukajcie przycisku odpowiedzialnego za sprint, bo takiego tu nie ma. Jedyne, co pozostaje, to w menu tworzenia postaci ustawić prędkość biegu na najwyższą, rezygnując z jakiejś innej umiejętności. Coś za coś, nie można być sprinterem, najlepszym snajperem świata i doskonale znać się na karabinach oraz CQC. Jeśli będziecie niezadowoleni z Waszego wyboru możecie dokonać niezbędnych poprawek.

W sumie musicie zdecydować się na cztery umiejętności, które będziecie rozwijać w trakcie zabawy.

Zabawę rozpoczniecie z dużą liczbą punktów handlarza Drebina – wydacie na granaty, gadżety (pismo dla panów również...) i naturalnie broń podstawową (karabiny/shotguny) oraz dodatkową (pistolety). Za każdego fraga na konto wpływają dodatkowe punkty, ale nie warto ich od razu wydawać. Lepiej oszczędzać, bo po każdym respawnie trzeba ponownie płacić za broń i jak będziecie mieć echo na koncie, to do walki pozostanie Wam najsłabszy karabin. Może kogoś uda się nim dobić, bo w bezpośredniej walce to raczej nie ma szans na zwycięstwo takim złomem.

MGO różni się od innych strzelanek i trzeba się do niego chwilę przyzwyczaić. Zapomnijcie o podnoszeniu broni z ciał zabitych, co najwyżej można znaleźć dodatkową beczkę lub karton, w którym da się skryć. Zabawny jest widok ludzi biegających po mapie i strzelających do absolutnie każdego kartonu. Nie ma to jak paranoja.

Przyzwyczaić się trzeba również do tego, że nie ma czegoś takiego jak strzelanie bez przycelowania. Jeśli po prostu biegacie po mapie, to wciśniecie spustu sprawi, że Wasza postać zaatakuje kolbą. Trzeba kamerę ustawić nad ramieniem i dopiero wtedy można siać ołowiem. No chyba, że zdecydujecie się na włączenie autocelowania, ale nie polecam tej opcji, bo kompletnie nie zdaje egzaminu. Nie udało mi się nikogo ustrzelić, a gdy już przeciwnicy zaczną uskakiwać przed strzałami (można zrobić panterkę), to w ogóle nie ma szans, żeby cokolwiek im zrobić.

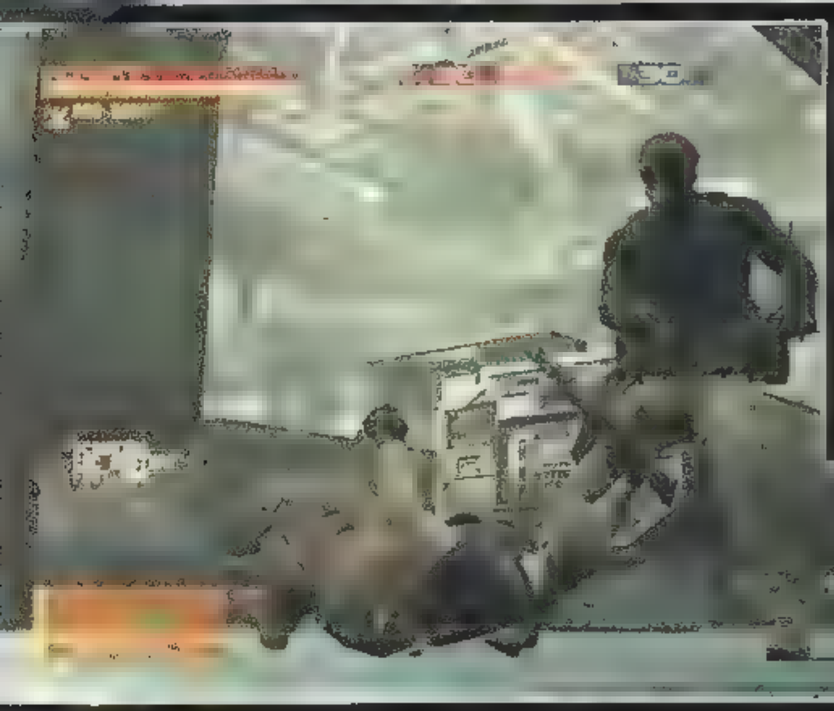
Tak jak w Subsistence, granie na Ramboida nie zdaje egzaminu. Pamiętajcie, MGO wywodzi się ze skradanki, więc wykorzystajcie to. Najlepiej się gdzieś przyczaić (wczołgać się pod kontener i strzelać do zdezorientowanych przeciwników), schować za osłoną, a gdy gracie w drużynie, to zdecydowanie musicie polegać na jej członkach, stale obserwować ich ruchy i kontrolować ich poprzez system SOP (wciskając trójkąt). Od razu wiadomo, do kogo nie wolno strzelać (za friendly fire jest kara – chwilowa blokada broni), czy przypadkiem ktoś nie został potraktowany gazem łub Play... no TYM pisemkiem dla dorosłych.

MGO to jakby nie patrzyć Metal Gear, gra rządząca się swoimi nietypowymi prawami. Można się do nich przyzwyczaić i szybko je polubić, ale znam sporo osób, które nie będą zadowolone chociażby z tego powodu, że padną momentalnie po wyłapaniu strzałki usypiającej. Zanim uda się wstać, przeciwnik podbiegnie i zastrzeli leżącego. A przecież jest jeszcze CQC. Można się wkurzyć, gdy nagle za plecami pojawia się jakiś mistrz walk, chwyta postać za gardło i nie sposób mu się wyrwać. Aż chciałoby się wrzasnąć o pomoc i powiedzieć ziomkom, gdzie dokładnie mają przybiec. Ale kto dzisiaj ma headset do PS3... A tak, jeśli nie używają SOP to nawet się nie zorientują. Pozostaje wybrać z menu dostępnego pod krzyżakiem odpowiedni okrzyk, ale nie liczcie na cud, nikt Was nie uratuje.

Jeśli miałbym wskazać co nie do końca przypadło mi do gustu, to byłaby to otwarta walka „face-to-face" z przeciwnikiem. Wielokrotnie wydawało mi się, że mam lepszą broń do strzelania się z bliska, a mimo to lądowałem w piachu. Ogólnie jednak bawiłem się bardzo dobrze, ale to mnie nie dziwi. Już od Subsistence nie mogłem się odkleić. Ciekawe jak długo będzie można grać w MGO zanim Konami wyłączy serwery, jak to ma w zwyczaju... ■■

DRUŻYNOWE GADKI Brakuje headseta? Pod krzyżakiem jest menu, z którego da się wybrać teksty wypowiadane przez postać. Można przeprosić, podziękować, albo wrzasnąć na ekipę, żeby się zabrała.

WALKA O BAZĘ To jeden z trybów, które każdy mógł sprawdzić w otwartej becie MGO. Nie potrzebowaliśmy żadnych kodów, wystarczyło się zarejestrować i oczywiście ściągnąć grę na dysk (konsolowym torrentem!). Długo bawiliśmy się betą. Nawet nie wiecie, że dostaliście od nas headshota.

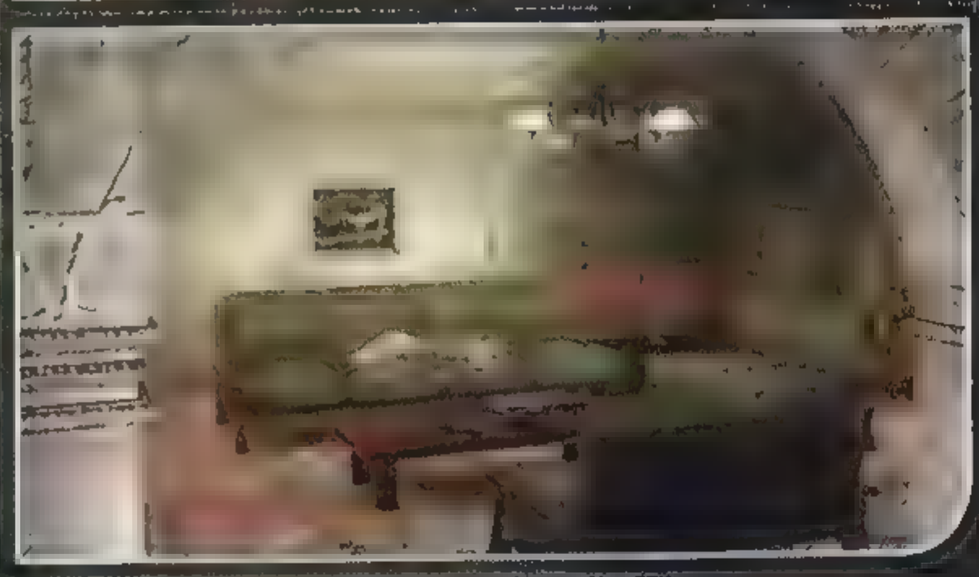


SAM SNAKE Jeden z graczy jest Wężem, a inni tłuką się między sobą pilnując, żeby dziad nie dopadł ich znienacka i nie zabrał im dog-taga. Wiecie jak to się robi teraz? Trzeba podejść do ogłuszonego przeciwnika, kucnąć nad nim i nacisnąć trójkąt, żeby go poklepać. Wtedy wypadnie z niego dog-tag. Uwaga, żeby się nie obudził!

SIŁA ZŁEGO NA JEDNEGO

Tryb Sneaking Mission pojawił się już w Subsistence, ale od tamtego czasu przeszedł mocny lifting. Wtedy chodziło o to, by jeden gracz jako Snake dotarł do celu, uważając na innych ścigających go graczy. Teraz grający Old Snake'iem musi zdobyć określoną liczbę dog-tagów, kryjąc się przed wzrokiem przeciwników dzięki możliwościom OctoCamo. Masakra, dziad potrafi tak się wtopić w otoczenie, że go zupełnie nie widać. To nie jedyna zmiana. Tym razem bohatera ścigają aż dwie drużyny, które w tym samym czasie walczą ze sobą. Świetny tryb pompuje nieustannie adrenalinę do żył, łatwo w ferworze walki zapomnieć o przyczajonym Snake'u. Czy tylko dla mnie wygląda to jak pierwszy akt gry pokazany od drugiej strony? Czad!

CO MA WISIEĆ NIE UTONIE Snake jest stary, ale na wiele go stać. Chociaż w grze nie ma wiele okazji, żeby sobie powiesić to taka opcja jest jak najbardziej możliwa. Za to pukanie w ściany już nie ma. Zauważyliście kiedy zniknęło?



METAL GEAR WARS Czyli cudowne zabawki Otacona. Wuzy do obserwowania Sunny w samolocie i rażenie prądem przechwytników, ale nie myślcie sobie, że to wszystko, na co go stać. Mały robocik odgrywa wielką rolę. Bez niego byłoby słabo

celownik zamieniając w ten sposób Snake'a w maszynę do zabijania. Umożliwiono również zakup amunicji, więc nigdy nie ma tak, by Wąż pozostał bezbronny na polu walki. No chyba, że nie macie kasy, co jednak nie powinno się zdarzyć, bo nie ma powodu trwonić jej bez sensu – i tak korzysta się głównie z kilku broni, a większości nawet nie przetestujecie. Tym bardziej, że w grze wcale nie ma przesadnie wielu okazji do strzelania. Cały ten pomysł, by akcję przenieść na pole walki (czaicie fenomen MGSa?, zauważyliście, że ta gra zawsze była o wojnie, ale nigdy bezpośrednio jej nie dotknęła?) skondensowano w pierwszym akcie, no może jeszcze w drugim, a później... Cóż, Kojima pokazuje inne swoje talenty. Kojarzycie zapewne jak w filmach ukazywano szpiegów działających na wschód od Polski. Płaszcz z postawionym kołnierzem, ręce w kieszeni... Nagle człowiek sobie przypomina, że Metal Gear to przede wszystkim skradanka. A sposób, w jaki udało się przenieść w nowe czasy klimat lat sześćdziesiątych to majstersztyk i jeszcze na dokładkę ten młody Snake...

Wspomniałem, że Metal Gear zawsze był kopalnią patentów, pisał o tym kiedyś Grabarz – wygląda to tak, jakby autorzy usiedli przy stole i spisali milion pomysłów, a później wszystkie wrzucili do gry. Podobnie jest teraz, chociaż tym razem to MGS wzoruje się na dokonaniach innych. Jest zatem sklep i widok znad barku z Resident Evil 4, tuning broni jak w Army of Two, jest wtapianie się w otoczenie dzięki OctoCamo, pomaganie jednej ze stron konfliktu (milicji) chociaż Otacon przypomina, że Snake nie powinien mieszać się do cudzej wojny. Są walki z bossami, pojedynek snajperów, CQC, chwila odpoczynku i śledzenie podejrzanego, za moment ucieczka na motocyklu (nagle okazuje się, że Metal Gear może być bardzo dynamiczną grą akcji), celowniczek na szynach (i to nie raz) oraz zabawa w tropienie ofiary po jej śladach. Od razu przypominają mi się filmy o Jamesie Bondzie. Gra zaczyna się z hukiem, później bohater podróżuje po świecie, są pościgi, nie brakuje niezwykłych gadżetów. To tylko jedna gra, która pęknie mniej więcej w dwadzieścia godzin, a jest w niej przyjaźń, niespełnione miłości, śmierć, nowe związki, powroty zza grobu, strach, szacunek, walka o wolność, mierzenie się z własnymi słabościami, odwlekanie nieuchronnego, próba samobójstwa, ślub, „braterski" uścisk.

Kojima próbował z całych sił zadowolić absolutnie wszystkich, upchnął w Guns of the Patriots tonę pomysłów, których wystarczyłoby na kilka innych gier, dlatego właśnie twierdzę, że ta część Metal Gear Solid jest pomnikiem wystawionym prawdziwym graczom. I dobrze, choć w pewnym momencie poczułem, że przygoda mogłaby być dłuższa, a tu im bliżej końca, tym mniej grania, a więcej oglądania filmów. Zawiodłem się głównie przy ostatnim akcie, który na upartego można ukończyć w kilkanaście (jeśli nie kilka) minut. Ale to zdanie fana serii, dla mnie zawsze będzie za mało MGSa, a jak ktoś chce ukończyć grę tylko raz, powinien być zachwycony nawet, jeśli GTA jest jeszcze bardziej obszerne. Ach tak, zapomniałem o trybie online, przeczytacie o nim na stronie obok. Masa tego.

KOJIMA PRÓBOWAŁ Z CAŁYCH SIŁ ZADOWOLIĆ ABSOLUTNIE WSZYSTKICH, UPCHNĄŁ W GUNS OF THE PATRIOTS TONĘ POMYSŁÓW, KTÓRYCH WYSTARCZYŁOBY NA KILKA INNYCH GIER

→ BIG BOSS

Nie pytajcie, czy to najlepsza część serii. Na pewno jest niezwykła, na bok odstawiono Metal Gear'a, mniejszy nacisk położono na opowiadanie o terrorystach zagrażających światu. Na pewno bije z niej szacunek do nas wszystkich, graczy, fanów. Nawet jeśli jest przegadana, to nie męczy jak Sons of Liberty; jeśli porusza trudne tematy, to przesadnie nie moralizuje, Kojima nie głaszcze siwej brody, tylko prowadzi dialog z graczem, wyciąga do niego dłoń, zachęca do wytężenia umysłu. Po ukończeniu gry zmienicie zdanie na temat poprzednich części, każda z osobna wyda się wyjątkowa i absolutnie niezbędna, i to jest fajne. Jeśli nie mogliście zdzierżyć Raidena w Sons of Liberty, jest szansa, że teraz zechcecie dać mu drugą szansę.

Szkoda, że niektóre pomysły nie przeszły i gra faktycznie jest tylko jednym krokiem naprzód, a nie dziesięcioma, jak sobie to wymarzył Hideo. Nie jest rewolucyjna, ale absolutnie topowa. Brzmi doskonale (o czym przeczytacie w ramce), wygląda świetnie (również w ramce), nie kopiuje cudzych pomysłów bez sensu, ale genialnie je spaja w jedną, cudowną całość. I tak naprawdę tylko jedna, jedyna rzecz jest do bani. Słońce zachodzi nad serią Metal Gear. Odchodzi legendarny bohater, jakiego być może już nigdy w grach nie ujrzymy. Czas Solid Snake'a dobiegł końca. Ciężko z nadzieją patrzeć w przyszłość, w której jego już nie będzie. ■■

OCENA 9.5/10

+ STO GIER W JEDNEJ, WSPANIAŁA OPRAWA, DOSKONAŁE ZAKOŃCZENIE – OBEJDZIE SIĘ BEZ REWOLUCJI, BRAK ZBĘDNYCH, ZA KRÓTKA KOŃCÓWKA

WHAT'S WRONG? SNAKE? SNAAAAAKE!!!

DŹWIĘKI WOJNY

Nie było MGSa, o którym napisalibyśmy, że zawalono temat oprawy dźwiękowej. Koniecznie kupcie zestaw 5.1 (albo 7.1, bo MGS wykorzystuje ten nowy stadard) albo słuchawki z obsługą dźwięku przestrzennego. Wybuchy, okrzyki, odgłosy strzałów – wszystko brzmi doskonale. A lektorzy? Absolutnie brak mi słów, są doskonali, nie ma słabego punktu w tym temacie. Najbardziej przypadł mi do gustu Drebin. Nie brzmi jakby głosu użyczał mu aktor próbujący wczuć się w rolę, tylko jak człowiek, który faktycznie żyje w tym dziwnym świecie, gdzie wojna to biznes. O muzyce wolę się nie wypowiadać. Jeszcze powiem o jedno słowo za dużo. Sentymentalna podróż? Tylko nie zgubcie szczęki.

BOOM BLOX

STEVEN SPIELBERG ZROBIŁ GRĘ. O KLOCKACH

Wielki wydawca, jeszcze większe nazwisko firmujące ten tytuł, bardzo dobre recenzje, a i tak pewnie nikt z Was nie wyłoży na Boom Blox dwóch stówek. Tylko dlatego, że to gra logiczna o klockach – co z tego, że najlepsza w swoim rodzaju. Niestety w takim już okrutnym świecie żyjemy. Mam tylko nadzieję przekonać Was, że gdybyście znaleźli pudełko z grą w rynsztoku, to warto jednak się po nie schylić i ubrudzić rękę. Z drugiej strony – może rychło stanieje o stówkę? Boom Blox odwdzięczy się godzinami świetnej zabawy samemu oraz jeszcze lepszej z przyjaciółmi.

→| KLOCEK DO KLOCKA...

Zasady są bardzo proste i załapiecie je w pięć sekund. Na planszy znajdują się konstrukcje z klocków o różnych właściwościach. Większość to zwykłe, drewniane bloki, inne znikają bądź wybuchają po trafieniu lub też eksplodują dopiero, kiedy zetkną się z drugim takim samym. Są również sześciany punktowane, które najczęściej trzeba usunąć z konstrukcji nie dewastując jej przy okazji kompletnie. Trudno w kilku słowach opisać wszystkie kombinacje, ponieważ zadania stawiane przed graczem są zróżnicowane. Przytrzymując B gracz swobodnie operuje kamerą, by pointerem wycelować w upatrzone miejsce, zalockować się wciskając A, a potem machnąć kontrolerem, określając w ten sposób siłę rzutu piłką. Sęk w tym, by wykonać jak najmniej rzutów, innymi słowy – znaleźć słaby punkt konstrukcji, którego naruszenie wystarczy do wypełnienia zadania. Przykładowo, spowoduje wybuchową reakcję łańcuchową albo zawali jedną wieżę z klocków na drugą, niczym domino.

→| ...I ZARWANA NOCKA!

Nie byłoby w tym aż takiej rewelacji, gdyby nie naprawdę zaawansowana fizyka. Choć oprawa wydaje się niepozorna, to procesory Wii muszą jednak wykonać nieco pracy, obliczając zachowanie często ponad setki bloków o różnej masie i kształcie. W tej dziedzinie producent nie pozwolił sobie na najmniejsze uproszczenia czy kompromisy. Kolejnym mega plusem jest dający przeolbrzymie możliwości kreator własnych zadań. Wejdźcie na YouTube, wpiszcie Boom Blox i zobaczcie, jakie cuda ludzie potrafią zbudować z klocków! Warto dodać, że planszami można się wymieniać ze znajomymi poprzez WiiConnect24, co przedłuża żywotność tytułu niemal w nieskończoność. Szkoda, że tylko nieliczni odważą się o tym przekonać. ■■

OCENA **7.5/10**

+ REWELACYJNA FIZYKA, GENIALNY EDYTOR, MNOGOŚĆ OPCJI
– ZWOLNIENIA ANIMACJI, NISZOWOŚĆ

SINGSTAR WAKACYJNA IMPREZA

CZYLI JESZCZE WIĘCEJ POLSKICH KAWAŁKÓW

Uśmiechająca się radośnie twarz Marcina Millera, lidera zespołu Boys, którą umieściliśmy jako główny screenshot towarzyszący recenzji, mówi bardzo wiele o najnowszej, edycji karaoke Sony. Będzie dancingowo, prześnie i popularnie, czyli – jak to krótko podsumowałby grany przez Tomasza Karolaka w serialu „39 i pół" podstarzały rockman – „rararara wieś tańczy i śpiewa". Co prawda „Jestes Szatona" to jedyny przedstawiciel disco polo w **SingStar: Wakacyjna Impreza**, ale pewna magiczna bariera została przekroczona i być może doczekamy się nieco bardziej specyficznych edycji SingStara. Żeby nie sięgać daleko, Niemcy mają co roku pięć czy sześć kolejnych edycji tylko swoich utworów (np. poświęcone Die Toten Hosen, czy jodlowaniu... no dobra alpejskim przyśpiewkom), dlaczego więc nie sięgnąć po, jakby nie patrzeć, bogaty dorobek naszych pieśniarzy z syntezatorkami Casio? A jak e bogactwo teledysków! Prawdziwa plejada postaci i osobowości, bogaty przekrój tureckich swetrów, czeskich piłkarzy i wąsów na przedzie...

→| BACK ON TRACK

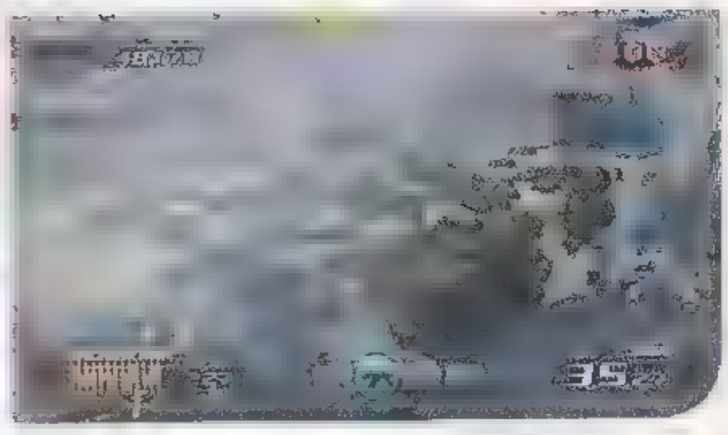
Zaraz, zaraz, miało być o Wakacyjnej Imprezie. Jak zwykle trzydzieści kawałków, w tym aż dziewiętnaście polskich. Oprócz wspomnianego hitu Boysów będziecie mieli okazję zaśpiewać takie kamienie milowe polskiej muzyki popularnej, jak „Kolorowe sny" nieśmiertelnych chłopców z Just 5, „Bo jesteś Ty" Krzysztofa Krawczyka, „Zakręcona" Reni Jusis „Kobiety są gorące" Norbiego, mój ulubiony „Narcyz" zespołu Łzy, czy „Czerwone korale" Brathanków. Niejednemu łzy wycisną z oczy przeboje pokroju „Długość dźwięku samotności" Myslovitza, czy „Pokolenie" Kombi. A nawet „Orla cień" Varius Manx. Ach, co to będzie za impreza. Odskocznią będą kawałki zachodnich wykonawców. Załapały się Amy Winehouse, Diana Ross, Rihanna (ela, ela, e, e, e), a dla lovelasów nie zabrało „Club Tropicana" Whamu, czy „Mysterious Girl" Petera Andre. Pełną listę kawałków znajdziec e pod adresem: **http://tinyurl.com/6eanjg**

Jaki SingStar na PlayStation 2 jest, chyba każdy już wie – było wiele lat, by zapoznać się z tym fenomenem popkulturowym. Dwa mikrofony z przejściówką na USB, konsolka pod telewizorem i je, je, jest imprezka I to na całego, bo to najlepszy zestaw kawałków od czasu przebojów z lat osiemdziesiątych, które ukazały się przecież dwa lata temu. Każda wakacyjna impreza w pewnym momencie będzie wyła razem radośnie podrygując przed telewizorem. Żadnych nowych mechanizmów w stosunku do poprzedniej wersji nie ma, ale sugerowana cena 109 zł za grę bez mikrofonów to dobry deal. ■■

OCENA **8.0/10**

+ AŻ 19 POLSKICH KAWAŁKÓW, ŚWIETNY WYBÓR PRZEBOJÓW, KTÓRE KAŻDY ZNA
– W MECHANIZMACH OD LAT NIC SIĘ NIE DZIEJE, ALE TO ZARZUT NA SIŁĘ

MIAŁA MATKA SYNA, MILLERA MARCINA



NOWA, STARA ERA W dobie celowniczków na wilota dodawanych do zestawów w McDonaldzie, wydanie takiej gry w pełnej cenie wygląda na strzał w stopę. Time Crisis 4 udowadnia jednak, że takich pozycji nigdy za wiele.

TIME CRISIS 4

txt: Gonzo

- Wydawca: Namco
- Producent: Nex Entertainment
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GULASH: Długą drogę przeszedł Time Crisis od czasu PSX'a... Choć w moje opinii shootery na pistolet Namco nigdy nie dorównywały tym stworzonym przez Segę. Niemniej – były, no ogół, spoko. Time Crisis 4 też jest fajny, a przyjemność z siania do wielkiego telewizora zawsze jakaś jest. Tryb fpp uważam za kompletnie zbędny, zamiast tego wolałbym kolejny scenariusz „na szynach". Szkoda, że autorom nie chciało się dołączyć poprzednich części w pakiecie za friko, jako prezent dla fanów. Można pograć, jak ktoś spi na gotówce i kupuje wszystko jak leci. Mnie się ta gra wprawdzie podoba i lubię się rozerwać przy grzaniu do ekranu, ale mam ją za darmo. 7/10

TO NAJLEPSZY MOMENT NA WYDANIE TAKIEJ GRY

Zbliża się lato, a razem z nim chęć odreagowan a po egzaminach i na urlopach – do tego **Time Crisis 4** nadaje się idealnie. Bierzemy, dosłownie, broń w dłoń i z p eśnią na ustach wykańczamy tłumy przeciwników. Gra ce.nie trafia w gusta bywalców salonów arcade, którzy w dzieciństwie poza wierszykiem o małym Polaku mieli na blachę wykutą frazę „Insert coin". Tak się składa, że ja też zasilałem budżety właścicieli tych osobliwych miejsc i może dlatego grało mi się bardzo fajnie.

→| HISTORIA BEZ POINTY

Zabawę zacząłem od głównego trybu Complete Miss on, bo tylko w nim można poznać całą fabułę. Choć jeśli o nią chodzi, to największym spoilerem będzie zdradzenie, że opowiada o terrorystach i zmutowanych robalach. Emocje, postacie i dialogi są na poziomie Rambo (z jego najnowszym „kil.ing is easy as breathing"), ale to wszystko, czego trzeba w Time Crisis. Zawsze działa na mnie jak panna na byczka to, że tytuł n e udaje czegoś, czym nie jest. Sporą część gry stanowi typowy FPS poza sterowaniem Gunconem (o którym więcej w ramce) i marną oprawą nie wyróżnia,ący się z tłumu. Ot, błąkamy się po pustawych planszach, załatwiamy skryptowanych przeciwników i tyle. Spluwa sprawdza się w porządku w tym trybie, ale ogrom przycisków blokuje wejście w grę casualom. Czasem zdarzy się jakaś walka z szefem poziomu, ale nie jest to nic wybitnego – po prostu widać, że Namco starało się dorzucić coś więcej. Bywa nudno, a przecież dynamika, parcie do przodu i pompowanie adrenaliny w żyły gracza to motta gier spod szyldu Time Crisis.

Dlatego nie zapomniano o tym, co tygrysy lubią najbardziej, czyli pełnoprawnym trybie arcade Gra pozwala kompletnie olać motyw FPS i zanurzyć się w czystej strzelaninie bez opamiętania. Całość można przejść we dwoch na split screenie (wymagany drugi Guncon, niestety praktycznie w ogóle niedostępny w Europie) albo z perspektywy drugiego bohatera. Zmiana punktu widzenia daje możliwość spojrzenia na poziomy z oczu koleżki obok, co pomimo znajomości miejsc pojawiania się wrogów, wnosi potrzebny element zaskoczenia. Domyślnie jesteśmy schowani za przeszkodą i wychylić się możemy wciskając przycisk palcem wskazującym. Nie można długo pozostawać na widoku, bo od czasu do czasu oponenci ślą w naszym kierunku rakietę zabierającą spory kawał życia, a ponadto gun przeładowuje się tylko za osłoną. System sprawuje się – co tu ukrywać – znakomicie, ale w końcu nie trafiło na nowicjuszy w temacie Czuć, że arcade jest sercem, jądrem i Bóg wie czym jeszcze tej gry i daje najwięcej satysfakcji Chorej, prymitywnej i zwierzęcej, ale nadal cholernie sycącej. Dostarczają jej też spluwy, wśród których królują ograne standardy – karabin żrący amunicję jak młody żołnierz kapustę, morderczy na krótkie dystanse shotgun, mocarny granatnik i pistolet jako ostatnia deska ratunku.

W trybie arcade TC4 to celowniczek na szynach, w którym trzeba wychylić się, zasadzić kilka headshotów, schować się, żeby przeładować i napieprzać dalej. Smaczku sprawie dodaje wyśrubowany limit czasowy na poszczególnych etapach – trzeba strzelać szybko i celnie, co dobrze motywuje do gry. Havok gwarantuje podstawowe prawa fizyki, choć po Euphorii nie robi wielkiego wrażenia. Wrogowie po wyłapaniu kulki fachowo odlatują, zaś skoszenie odpowiedniej ich liczby za jednym zamachem owocuje kombosem, dodatkową amunicją i licznikiem punktów puchnącym niczym temat o wojnach konsolowych na naszym forum. Po przejściu gry odblokowuje się tryb konkretniej testujący refleks, a cały czas można spróbować postrzelać w jednej z 18 mini-gier.

→| SZKLANKA W POŁOWE PEŁNA

Pozytywnego wrażenia nie psują nieciekawe miejscówki, ale przyznam, że kiedy zobaczyłem przejście zablokowane skrzyniami, jak w tytułach sprzed dekady, tylko kwaśno się uśmiechnąłem. TC4 nie jest miss piękności i większość rozw ązań odeszła jakiś czas temu do lamusa w swoim gatunku. Praktyczny brak AI, długie loadingi bez 2,5-gigowej instalacji, przedmioty poprzyklejane do biurek – temu mówimy zdecydowane nie. Tyle że arcade'ówkom jestem w stanie wiele wybaczyć i stąd taka ocena. **Time Crisis 4** przypomniał mi najlepsze momenty spędzone ze Spikeoutem i Fighting Force ■■

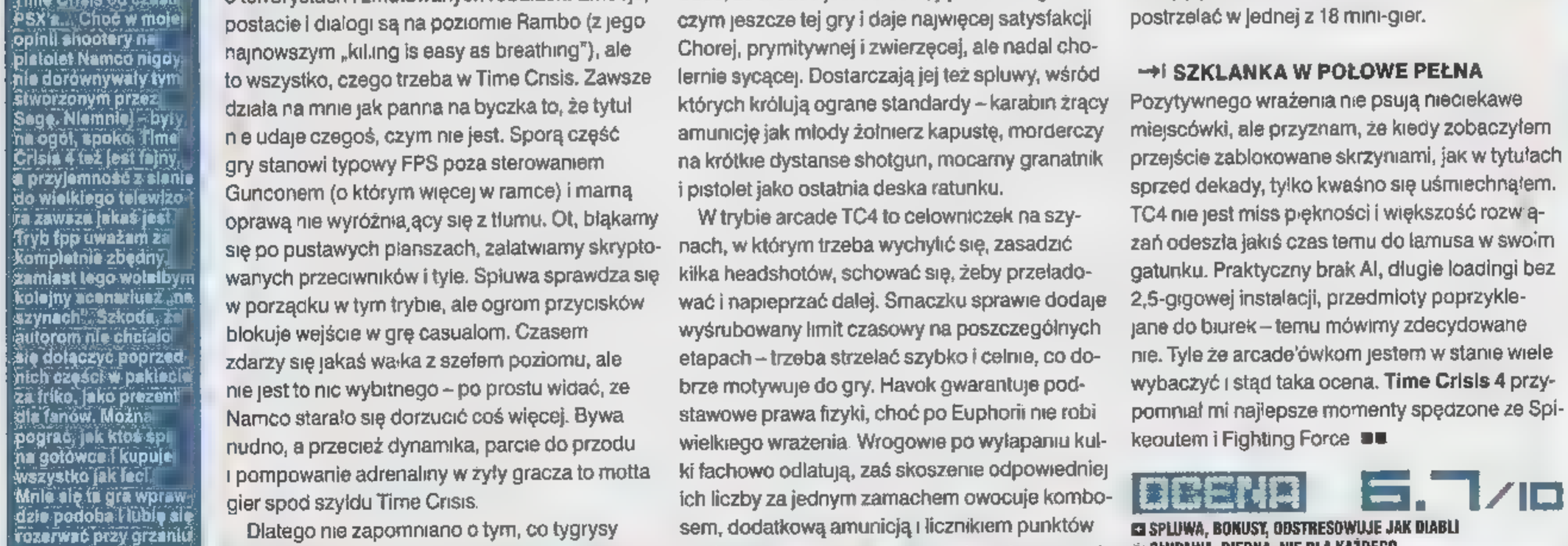
OCENA 6.7/10

➕ SPLUWA, BONUSY, ODSTRESOWUJE JAK DIABLI
➖ GŁUPAWA, BIEDNA, NIE DLA KAŻDEGO

PAMIĘTASZ SALONY ARCADE? ŚMIAŁ

Shoot 'em up!

Guncon 3 oprócz tego, że znacznie winduje cenę gry i jest obleśnie pomarańczowy, przystosowany został tylko dla osób praworęcznych. Na telewizorze wieszamy dwie diody z podczerwienią, szybko je kalibrujemy i już można grać. Guncona trzyma się dwoma rękoma, pod każdym kciukiem umieszczono analog, równie intuicyjnie klawisze do przeładowywania, skoku i zmiany spluwy. Całość wygląda w praktyce jak pistolecik z promocji na śmigus-dyngus za dwie dychy, ale wystarczy zasadzić kilka headshotów, żeby całkowicie wsiąknąć w klimat. Nie jest to czułość willota, ale gra się bardzo przyjemnie i nawet nawigację po menusach dopasowano do możliwości spluwy. Jedyny minus to zajęcie dwóch portów USB w konsoli (diody i Guncon), co może zaboleć właścicieli PS3 w wersji innej niż 60GB.



SALON W DOMU Na aukcjach automat z pierwszym Time Crisisem kosztuje kilka tysięcy złotych, taniej i fajniej zaopatrzyć się w najnowszą część...

NINJA GAIDEN II

JAPOŃSKIE DEMONY W SŁUŻBIE NAUKI

txt: GUŁASH

XBOX 360

- Wydawca: Microsoft
- Producent: Team Ninja
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
UŻYWIK
MIÓD
DESIGN

MIELI: Piękna, płynna, wymagająca i... Frustrująca? Taki właśnie musi być dobry slasher. Kiedyś gry były super trudne i nikt nie płakał. Dla cieniasów jest easy. Szacun dla Itagakiego, Amerykanie nie mają jaj, żeby robić takie gry. 9.5/10

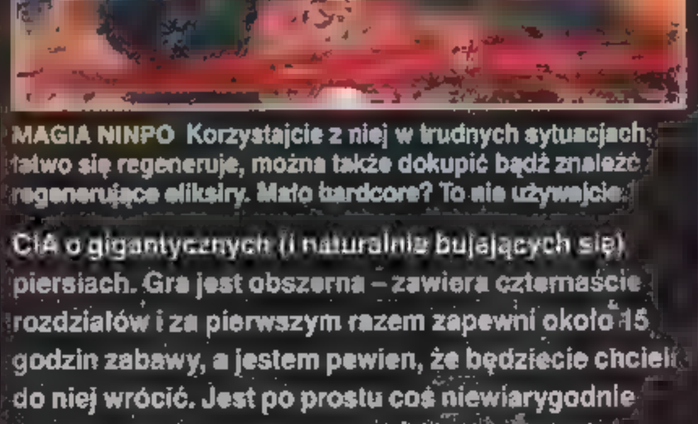
Właśnie tak, bo dzięki nim możemy śledzić, naturalnie w celach poglądowych, zachowania stworzeń pozbawionych kończyn górnych i dolnych, a także, co w Ninja Gaiden II nader często się zdarza, głowy. Widzieliśmy w redakcji sporo japońskich slasherów, ale ta gra jest krwawa i ultrabrutalna. Wszędzie latają ręce, głowy i nogi, krew z otwartych tętnic sika na wszystkie strony, a finishery, czyli ciosy miłosierdzia dla okaleczonych wcześniej przeciwników, tylko potęgują to wrażenie. Konsolowy balet śmierci ma od dziś zupełnie nowy wyznacznik i jest nim właśnie Ninja Gaiden II.

LATAJĄCY BISHONEN-POETA I DEMON

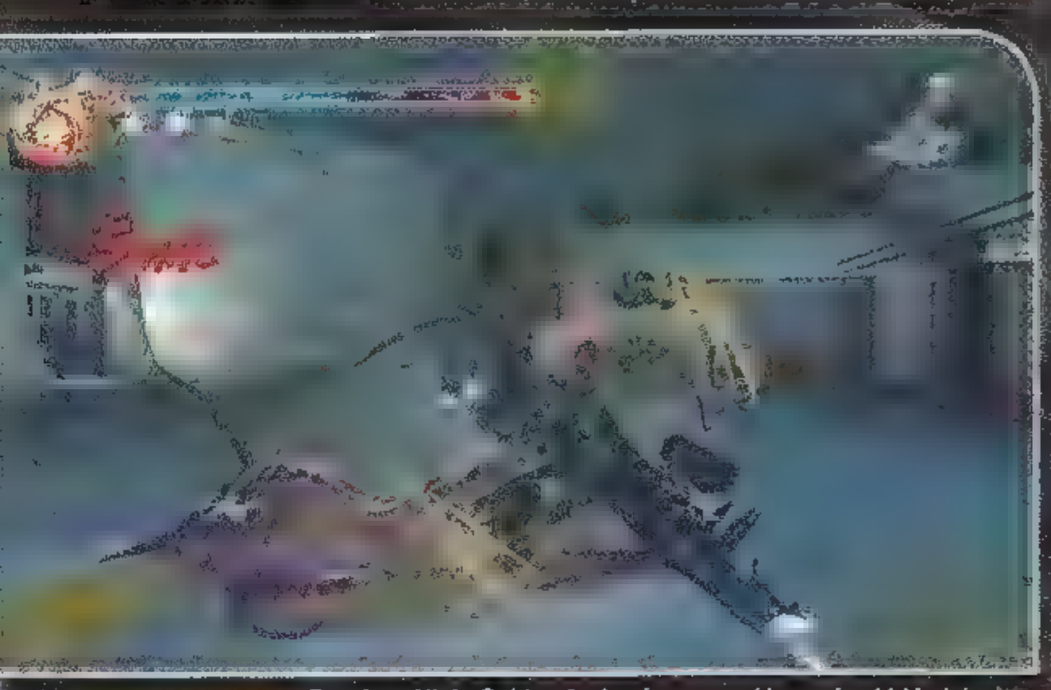
Spuśćmy zasłonę milczenia na warstwę fabularną gry; nieprawdopodobne brednie podane w renderowanych na silniku gry scenkach na początku może nie przeszkadzają, ale po jakimś czasie zaczynają jedynie budzić wesołość. Ograniczę się do krótkiego podsumowania: jest źle. Demony obudzone przez laskę imieniem Elizebet i złego do szpiku kości Genshina chcą zawładnąć światem, a na przeszkodzie stanie im jedynie nasz bohater, wraz z pojawiającą się w kluczowych momentach, odzianą w lateksowe wdzianko agentką CIA o gigantycznych (i naturalnie bujających się) piersiach. Gra jest obszerna – zawiera czternaście rozdziałów i za pierwszym razem zapewni około 15 godzin zabawy, a jestem pewien, że będziecie chcieli do niej wrócić. Jest po prostu coś niewiarygodnie przyjemnego i hipnotycznego w cięciu, rznięciu, krojeniu i dekapitacji nieprzyjaciół. Scenerie również zmieniają się w niesamowitym tempie: odwiedzamy Tokio, rodzinną wioskę Ryu, by następnie przemierzać opanowaną przez wilkołaki Wenecję, po chwili wycinamy sobie drogę wewnątrz latającej fortecy, a gdy w końcu lądujemy w Rosji (i to na Placu Czerwonym) i wydaje się, że nic już nie jest w stanie nas zaskoczyć, jednak w dalszym ciągu zaskakuje.

MAGIA NINPO Korzystajcie z niej w trudnych sytuacjach; łatwo się regeneruje, można także dokupić bądź znaleźć regenerujące eliksiry. Mało hardcore? To nie używajcie.

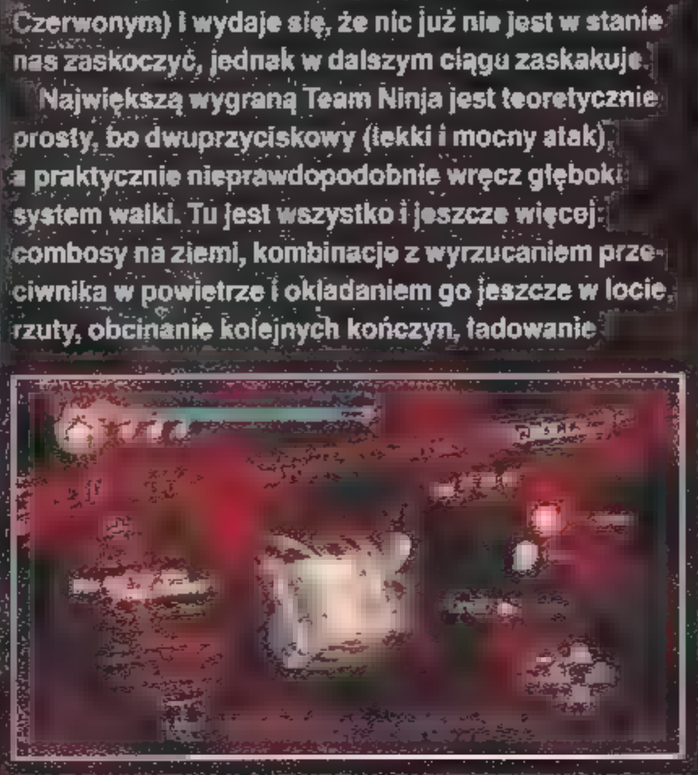
Największą wygraną Team Ninja jest teoretycznie prosty, bo dwuprzyciskowy (lekki i mocny atak), a praktycznie nieprawdopodobnie wręcz głęboki system walki. Tu jest wszystko i jeszcze więcej: combosy na ziemi, kombinacje z wyrzucaniem przeciwnika w powietrze i okładaniem go jeszcze w locie, rzuty, obcinanie kolejnych kończyn, ładowanie ciosów, dobijanie, finishery, blok, countery, odbijanie się od ścian podczas walki... Wprawdzie niczego mniej nie spodziewałem się po tej pozycji, ale po prostu nie sposób przejść obok czegoś takiego obojętnie.

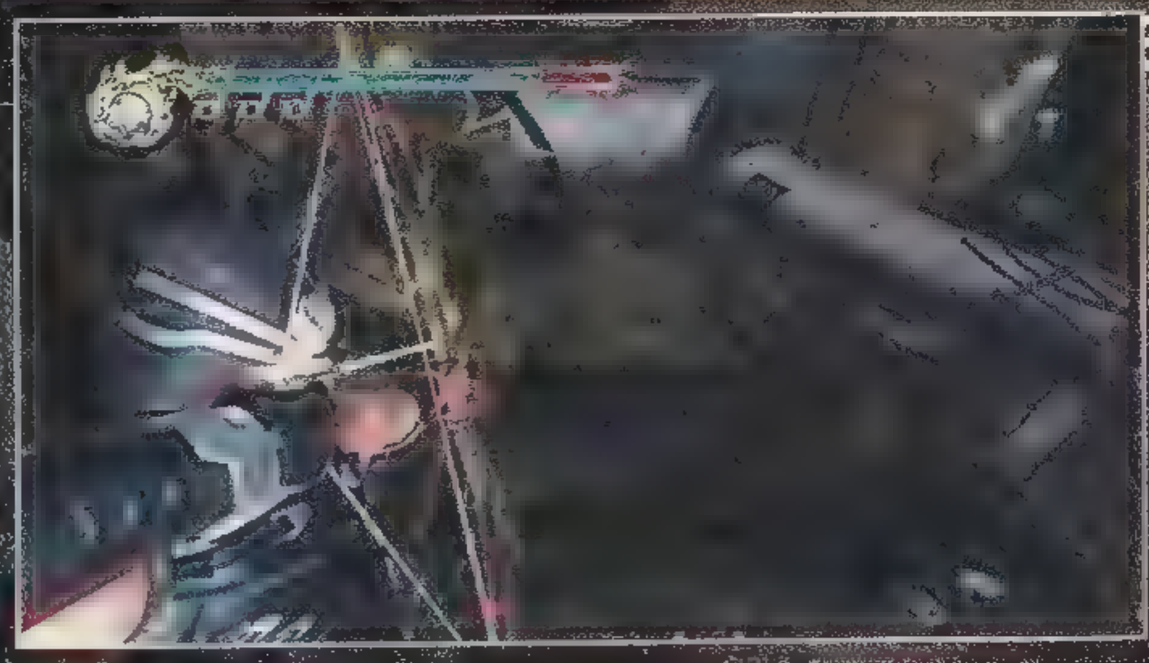


Oczywiście prawdziwa maestria w mordowaniu stanie się udziałem graczy, którzy zainwestują w tę grę nieco czasu i miłości, ale Ninja Gaiden II można rozkoszować się bardzo, bardzo długo i aż chce się studiować kombinacje opisane w podręcznym menu, dopakowywać bronie, by odkryć nowe i testować je na kolejnych przeciwnikach. Tutaj dla mnie sprawa jest jasna i ostateczna: nic nie podskakuje dziełu Itagakiego i spółki. Nic

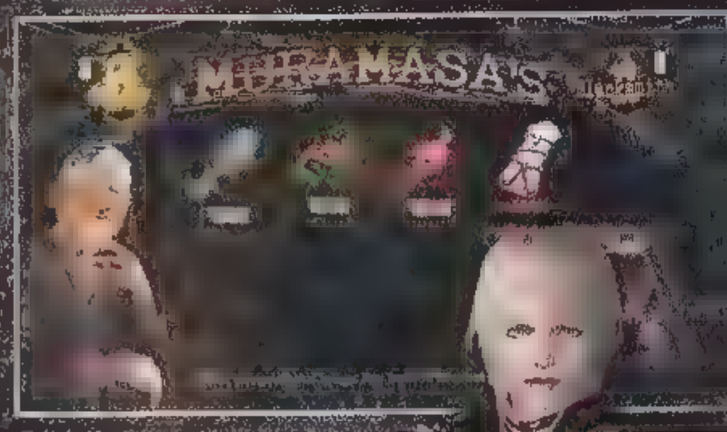


KŁAMI I PAZURAMI Bronie w Ninja Gaiden 2 oferują sporą różnorodność i kolejny pretekst, by ponownie ukończyć grę. Walka pazurami wygląda zupełnie inaczej, niż wielką kosą zabraną powalonemu królowi wilkołaków.

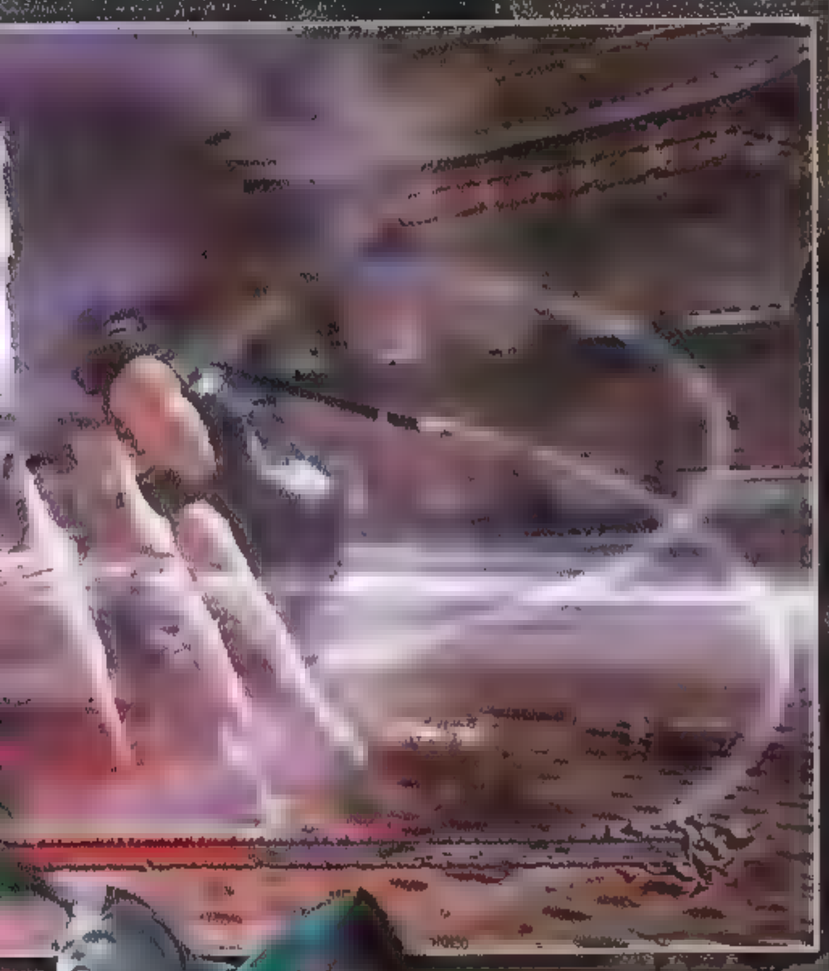




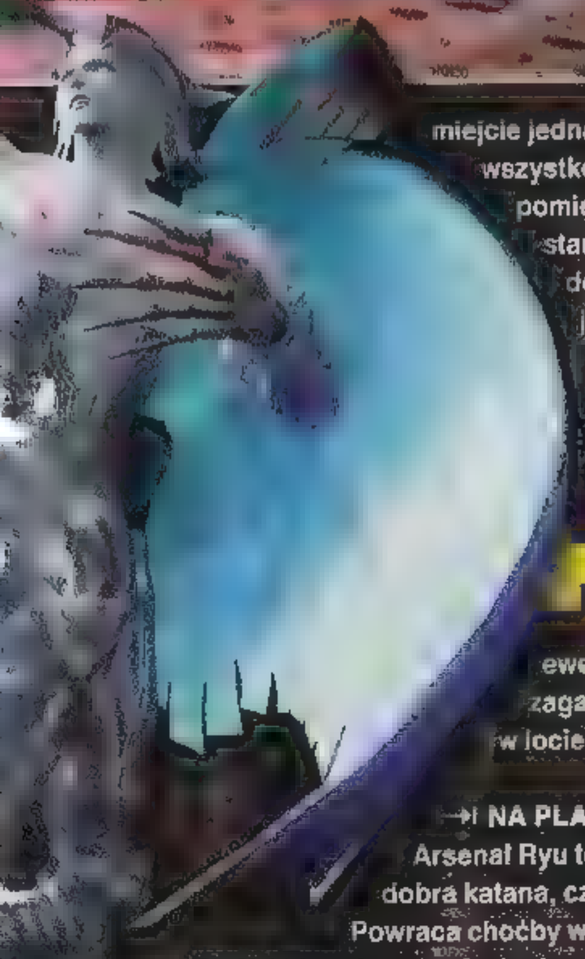
ŁUK, SHURIKEN I SPLUWA. Broń strzelano-miotana pełni w grze ważną rolę; często przyda się do wystrzelania latających i niezwykle upierdliwych demonów. Strzałę można ładować; wystarczy dłużej przytrzymać przycisk, i tak, przy dobrym trafieniu dosłownie zrywa kask".



KUPUJ Z GŁOWĄ. Sklep Muramasy, który często występuje w grze, pozwala uzupełnić uzdrawiacze i broń miotaną, czy podpimpować broń na kolejny poziom. Miło ze strony dziadka.



miejcie jednak wątpliwości: wszystko, co dzieje się pomiędzy kolejnymi starciami, to jedynie dopychacz. Gra jest liniowa, ograniczona niewidzialnymi ścianami, a rozwiązanie ewentualnych zagadek łapie się w locie.



→I NA PLAS-TER-KI

Arsenał Ryu to nie tylko stara, dobra katana, czyli Dragon Sword. Powraca choćby wielka laga Lunar Staff, która okazuje się doskonałą bronią na co większych nieprzyjaciół. Są także dwie katany, ale dopiero pazury Falcon's Claws oraz gigantyczna kosa odebrana powalonemu królowi wilkołaków pozwalają poczuć prawdziwą moc. W sklepiku dziadka Muramasy, który pojawia się na każdym poziomie, można za odpowiednią opłatą broń dopakować; każda ma trzy poziomy i co oczywiste, im wyższy – tym jest mocniejsza. Każda z broni zmusza także gracza do nieco innej taktyki; sami po jakimś czasie zauważycie co lepiej sprawdza się na jakich przeciwników. Są także bronie miotane, czyli kompletnie bezużyteczne shurikeny, a przydatne wybuchające sztylety. Pomocny jest łuk, pojawia się również spluwa działająca jedynie pod wodą; bardzo potrzebna w pewnym momencie, acz niezwykle upraszczająca sprawę. Sami adwersarze nie stoją w kółkach tylko napierają, walczą, czuć ich moc, a miejscami nawet inteligencję – porządna seria nie zablokowanych ciosów potrafi zabrać bohaterowi nawet i pół paska życia, dlatego po wyrżnięciu całej grupy energia naszego zucha odnawia się do pewnego stopnia. Aha – zmiana broni odbywa się niby w locie, ale akcja jest zatrzymywana. Podobnie rzecz ma się z magią Ninpo, której są trzy rodzaje.

→I ZAGRAĆ MOGĄ WSZYSCY...

Pierwsza część Ninja Gaiden, wydana (dwa razy) na Xboxa, a potem zgrabnie przeniesiona na PlayStation 3, do dziś uważana jest za grę uberhardcore'ową ze względu na wysoki poziom trudności. A przynajmniej jest kochana przez wszystkich hardcore'owców tego świata. Niewiele osób ją ukończyło, więc tym razem Itagaki postanowił dotrzeć do tłumów i uprościł, przynajmniej na początku, Ninja Gaiden II. Dwa podstawowe poziomy trudności dostępne na początku z menu nie wymagają, niestety, prawdziwego skilla i manuala. Przez grę śmiga się na luzaku, byle tylko pamiętać o kilku leczących scrollach w kieszeni – przecież energia po wyrżnięciu wszystkich przeciwników z rzuconej przez konsolę ekipy sama się odnowi.

Większość bossów da się załatwić w kilka sekund pakując w nich nieco Ninpo i mashując nieprzytomnie, aż padną. Jeśli spędziliście nieco czasu z NG na Xboxa, jest wielce prawdopodobnym, że podobnie jak ja uznacie drugi z dostępnych na początku poziomów trudności za zbyt łatwy. Przez pierwsze pięć chapterów zginąłem może dwa razy. Savepointów jest od groma, sklepów również nie brakuje... Czy hardcore'owcy będą oskarżać pijanego mistrza, że zdradził i zaprzedał ideały? Owszem, są jeszcze dwa poziomy trudności odblokowywane po kolejnych ukończeniach gry. Oczywiście trafiają się niespodzianki pokroju wybuchającego po pokonaniu bossa, który zabiera w zaświaty nie spodziewającego się tego Ryu, ale... mimo wszystko uważam, że zmuszając do odblokowywania trzeciego poziomu trudności Itagaki popełnił błąd, bo padem rzuciłem tylko raz.

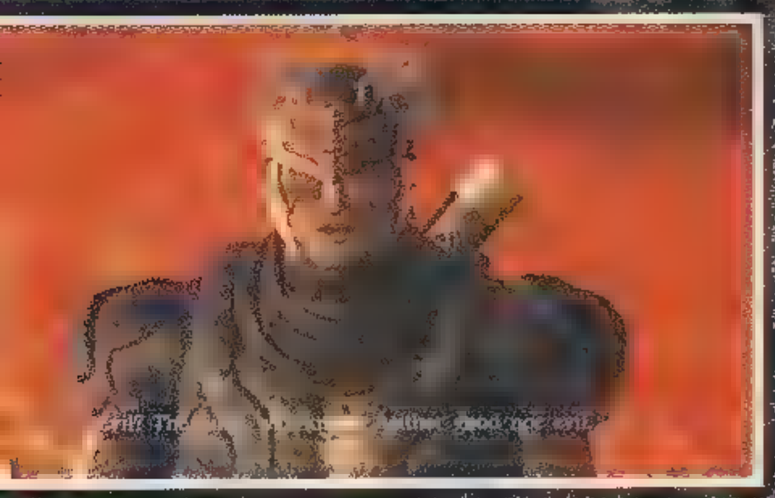
→I ...PRZEKLINAJĄC WSPÓLNIE KAMERĘ

Wprawdzie Ryu Hayabusa na swej drodze spotka innych wojowników ninja, demony, roboty, wilkołaki, latających bishonenów, psy ninja ściskające w pyskach katany i pająki-szkieletory, jego największym i najbardziej zaciętrzewionym wrogiem będzie kamerzysta biegający za nim wszędzie i filmujący na żywo krwawą drogę ninja. Team Ninja do spółki z Itagakim kompletnie pokpiło sprawę; kamera jest fatalna i zdecydowanie nie nadąża za tym, co dzieje się na ekranie. I choć jest przycisk centrujący widok za plecami naszego zabijaki, bardzo często dostanie on baty kompletnie nie z winy gracza. Bardzo zła praca

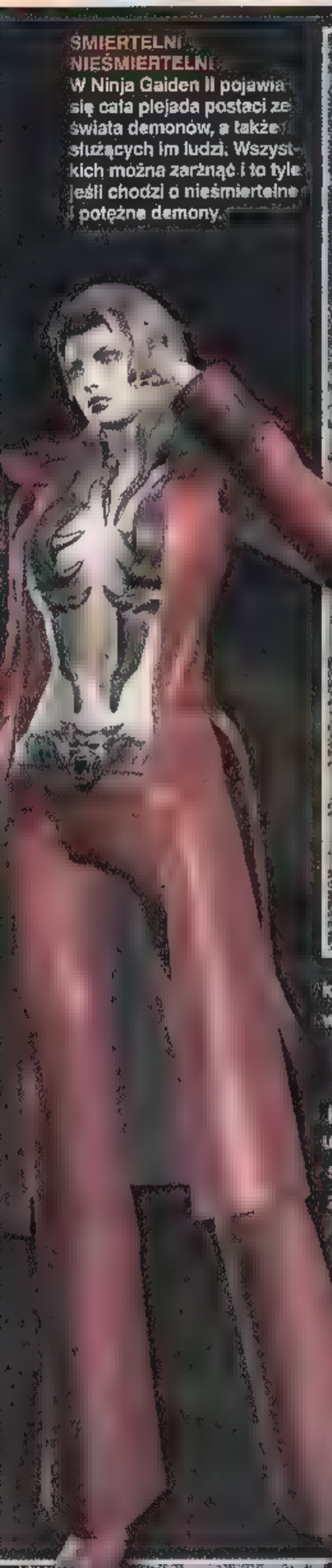
NAJWIĘKSZĄ WYGRANĄ TEAM NINJA JEST TEORETYCZNIE PROSTY, BO DWUPRZYCISKOWY, A PRAKTYCZNIE NIEPRAWDOPODOBNIE WRĘCZ GŁĘBOKI SYSTEM WALKI

WYZWANIA

Gra zawiera 60 achievementów do zaliczenia. Niektóre są oczywiste, jak choćby dające po 5 punktów gamerscore'a poprawne wykonanie technik ninjutsu, które swoją drogą ilustrowane są filmikami zawartymi w scrollach znajdowanych podczas gry. Zaliczenie każdego chaptera to 10 punktów, pokonanie bossa to kolejne 15, itp. Po 100 punktów dostaniecie za ukończenie gry na każdym poziomie trudności. Hardcore'owców zainteresuje konieczność pokonania 1000 przeciwników za pomocą specyficznych technik, bądź 100-ciosowe combo, zbieranie kryształowych czaszek, a także kilkanaście sekretów. Nie da się ukryć, że jest co masterować.



ŚMIERTELNI I NIEŚMIERTELNI
W Ninja Gaiden II pojawia się cała plejada postaci ze świata demonów, a także służących im ludzi. Wszystkich można zarżnąć i to tyle jeśli chodzi o nieśmiertelne i potężne demony.



kamery wychodzi także przy elementach platformowych, których wprawdzie nie jest specjalnie wiele, ale potrafią zalezć za skórę. To jest, niestety, wada, za którą ocena leci w dół. Pownie, że da się grać i po pewnym czasie manipulowanie prawym analogiem ustawiającym kamerę wchodzi w nawyk, ale z całym szacunkiem: ja chcę walczyć z przeciwnikami, a nie z grą. W jaki sposób można stworzyć prawdopodobnie najlepszy trójwymiarowy silnik slashera jaki dotąd powstał i tak okrutnie okaleczyć go kamerą – wie tylko Tomonobu Itagaki i jego ludzie.

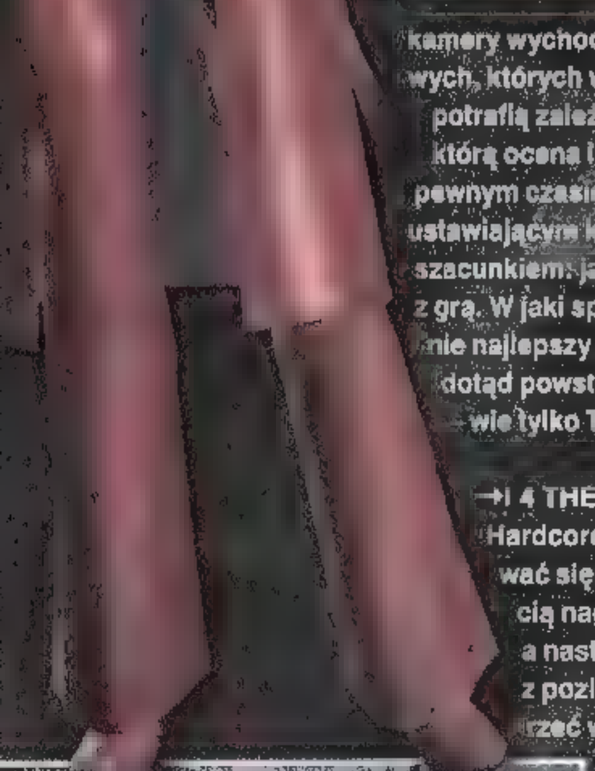
→! 4 THE FANS

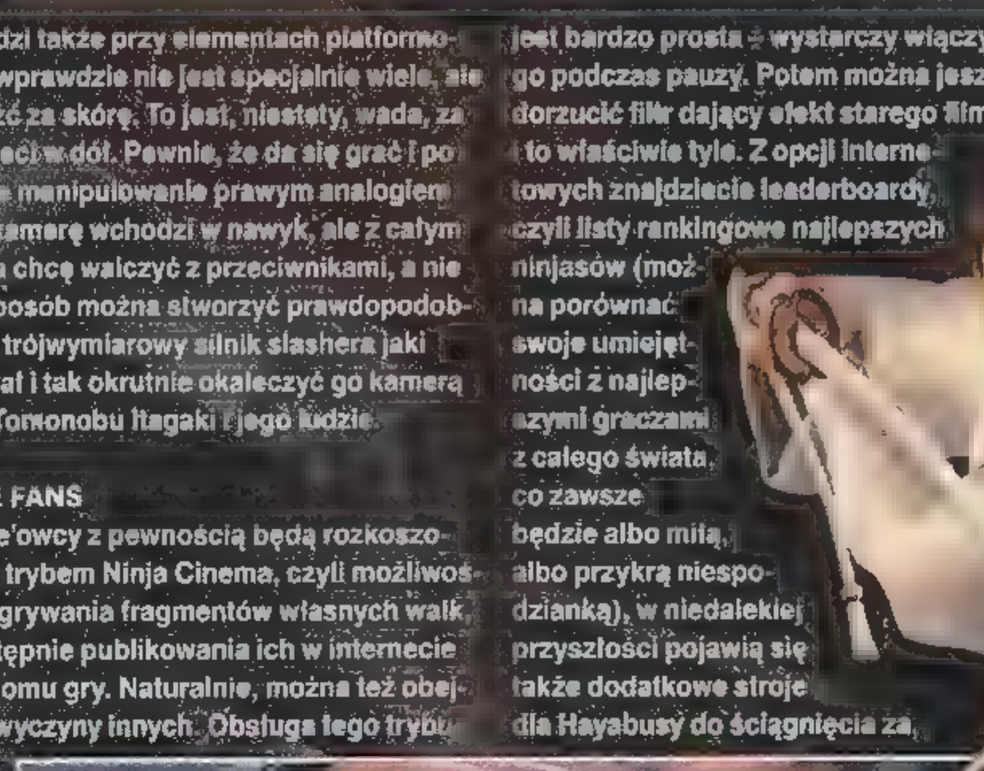
Hardcore'owcy z pewnością będą rozkoszować się trybem Ninja Cinema, czyli możliwością nagrywania fragmentów własnych walk, a następnie publikowania ich w internecie z poziomu gry. Naturalnie, można też obejrzeć wyczyny innych. Obsługa tego trybu jest bardzo prosta – wystarczy włączyć i wyłączyć go podczas pauzy. Potem można jeszcze dorzucić filtr dający efekt starego filmu i to właściwie tyle. Z opcji internetowych znajdziecie leaderboardy, czyli listy rankingowe najlepszych ninjasów (można porównać swoje umiejętności z najlepszymi graczami z całego świata, co zawsze będzie albo miłą, albo przykrą niespodzianką), w niedalekiej przyszłości pojawią się także dodatkowe stroje dla Hayabusy do ściągnięcia za, a jakże, drobną opłatą. Achievementy też są – można tą grą bawić się długo.

→! WARTO ZAGRAĆ

Grafika otoczenia jest ładna, ale nikogo nie powali: widzieliśmy już lepsze rzeczy na konsolach nowej generacji. Rządzi to, co dzieje się na pierwszym planie, a więc masakra i lejąca się krew – tutaj akurat jest po prostu pięknie. Gra stara się utrzymać 60 klatek na sekundę, choć zdarza jej się czasem zwolnić, gdy na ekranie dzieje się prawdziwe piekło. Można z tym żyć, choć to kolejna rysa na diamencie. Co jakiś czas zatrzymuje się także na kilka sekund, by doczytać kolejny fragment poziomu – to niestety deczko drażni. Dźwięki są w porządku, muzyka potrafi zagrzać do walki, a głosy aktorów czytających dialogi, choć przekoloryzowane, pasują do świata wykreowanego przez Team Ninja. Na szczęście można też włączyć oryginalne japońskie dialogi.

Grało mi się w to wysmienicie i nawet fatalna kamera, absurdalny scenariusz i kilka innych drobiazgów, które nie do końca mi przypasowały, nie było w stanie zepsuć efektu końcowego. Jednak Itagaki nie doszlifował perfekcyjnie tej gry, czego po tak długim czasie oczekiwania należałoby się spodziewać. Ninja Gaiden II Gold za dziewięć miesięcy? Bardzo możliwe. Na razie jednak nie ma się nad czym zastanawiać. Nie ma zstąpienia Mesjasza; to po prostu pełnokrwisty sequel, ale jest parę tysięcy wrogich istnień do wyrżnięcia w pień. ■■





KLIMATYCZNIE MIEJSCÓWKI Gra w udany sposób miksuje klimat – mamy japońską historię i samurajskie demony, wilkołaki w dzisiejszej Wenecji, czy roboty i cyberninjasów w futurystycznych miejscówkach. Szalona jazda, a i owszem.

OCENA 8.8/10

+ TAKIEGO ŚMIERCIONOŚNEGO BALETU NIE MA NIGDZIE INDZIEJ
– KOSZMARNA KAMERA, ŻAŁOSNA FABUŁA

NIE TYLKO DLA HARDCORE'OWCÓW

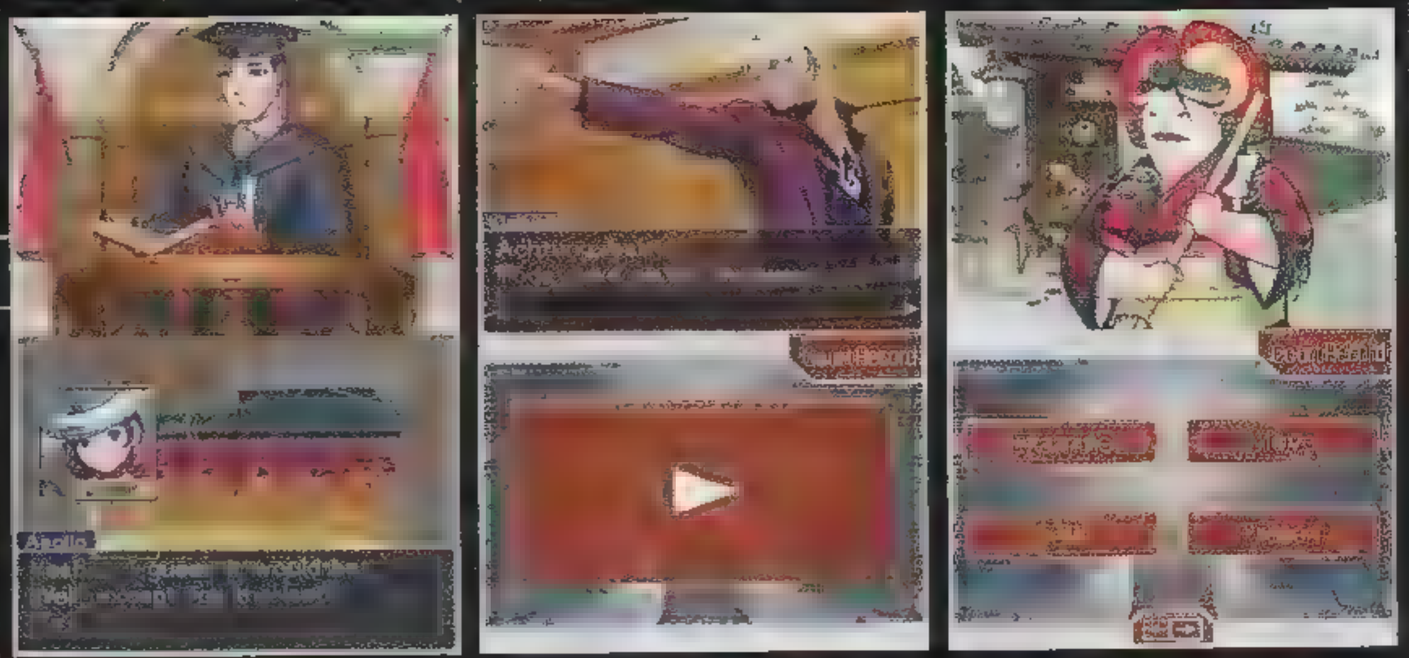
APOLLO JUSTICE ACE ATTORNEY

ŻEGNAJ PHOENIX, WITAJ APOLLO!

Capcom stanął przed trudnym zadaniem: tworząc pierwszą grę z serii Ace Attorney napisaną specjalnie dla NDSa (poprzednie to konwersje z GBA) musieli zadowolić weteranów serii, jak i usprawnić skostniałe mechanizmy rozgrywki. Na szczęście firma po raz kolejny nie zawiodła.

Legendarny prawnik Phoenix Wright odszedł z zawodu, jego miejsce zajął żółtodziób Apollo Justice. Zmiana może nie jest tak drastyczna, jak pojawienie się Raidena w MGS2, ale fani mogli mieć obawy. Niepotrzebnie, nowy bohater jest sympatyczną i ciekawą postacią.

Młodego adwokata tradycyjnie poznajemy podczas jego pierwszej rozprawy. Na ławie oskarżonych siedzi nie kto inny jak Phoenix Wright (!), oczywiście w sprawie o morderstwo. Po chwili poznajemy również jego córkę, nastoletnią magiczkę Trucy, która szybko staje się współpracownicą Apollo. W roli prokuratora tym razem występuje Klavier Gavin, supergwiazdor rocka niemieckiego pochodzenia. Jak to się stało, że trzydziestoletni Phoenix ma piętnastoletnią córkę i jest oskarżony o morderstwo, dowiecie się z niezwykle interesującej fabuły. Będziecie zaskoczeni nagłymi zwrotami akcji oraz stopniem skomplikowania głównego wątku. Po raz pierwszy w serii każda z czterech spraw jest w sporym stopniu powiązana z pozostałymi, dzięki czemu historia jest najbardziej spójna ze wszystkich części.



PRZECIĘTNIE Z DŹWIĘKIEM Oprócz muzyki słyszymy tylko okrzyki typu „Objection!", zabrakło czytanych dialogów. A szkoda, The World Ends With You udowodniło, że na DSie postacie mogą mówić do nas ludzkim głosem.

→I CSI SIĘ CHOWA

Podstawa rozgrywki pozostała niezmieniona, wciąż składa się z części dochodzeniowej, w której zbieramy dowody, oraz z procesu. Spore zmiany zaszły w odnajdywaniu poszlak, dzięki ekranowi dotykowemu oraz mikrofonowi można szukać odcisków palców lub butów czy śladów trucizny. Znane z poprzednich części łamanie blokad psychicznych postaci przy użyciu Magatamy zostało zastąpione przez wyszukiwanie tików nerwowych. Gdy przesłuchiwana osoba kłamie, podświadomie wykonuje ruchy, które posiadający niespotykaną zdolność koncentracji Apollo potrafi wychwycić.

Na przesiadce na DSa sporo zyskała grafika: postacie nabrały szczegółów, są znacznie płynniej animowane. Pojawiły się stylowe, choć krótkie filmy animowane przedstawiające moment zbrodni. Nie są tylko ozdobnikiem, wraz z poznawaniem nowych szczegółów śledztwa początkowo niezrozumiałe wydarzenia nabierają sensu, aż w końcu wszystko wyjaśnia się w zaskakujący sposób. Twórcy gry pamiętali również o trójwymiarowych możliwościach DSa, teraz każdy przedmiot można oglądać z dowolnej strony, co nieraz jest kluczowe dla rozwiązania sprawy – istotne szczegóły widoczne są dopiero po obróceniu badanej rzeczy.

Nie wykorzystano natomiast możliwości audio konsoli. Muzyka będąca mieszanką motywów z poprzednich części oraz nowych melodii jest sympatyczna i pasuje do akcji, ale jakość dźwięku nie jest wiele wyższa niż w wywodzących się z GBA poprzednich częściach.

Świetna fabuła, przyjemna oprawa i okazja do ruszenia szarymi komórkami zadowolą nie tylko fanów klasycznych przygodówek. Tutorial objaśni zasady gry, a fabuła łączy się z serią Phoenix Wright w niewielkim stopniu. ■■

OCENA 8.5/10

+ DOSKONAŁA FABUŁA, SYMPATYCZNI BOHATEROWIE, WCIĄGA JAK BAGNO
− ZWOLENNICY AKCJI NIE MAJĄ TU CZEGO SZUKAĆ

RATATOUILLE: FOOD FRENZY

▶ NDS // THQ

Gry będące tak naprawdę zestawem mini-gierek wcale nie muszą być słabe, a nawet jeśli temat przewałkowano na miliard sposobów, to wystarczy wpleść mazanie stylusem po ekranie w jakąś zabawną akcję tak, żeby gracz poczuł, że robi to w konkretnym celu, i będzie super. Food Frenzy nie jest super. To kolejny bezsensowny zestaw niefajnych mini-gier. THQ powinno było wydać to cudo na komórki, może zarobiłby trochę kasy na tym bądź ewu

W wielkim skrócie, chodzi o to, żeby przygotować kilka potraw. Tyle że to nie jest Cooking Mama, tutaj za bardzo nie wiadomo po co się wykonuje pewne zadania. Tam wszystko było jasne – skroić warzywa, wrzucić do zupy, gotować, mieszać, dbać by się nie przypaliło. Tu raz trzeba oczyścić kuchnię ze ślimaków, by za chwilę dorzucać do garnka warzywa, a za moment smażyć ryby i wrzucać je przechodzącym kelnerom na talerze. Żadna to zabawa w gotowanie. Bezmyślne mini-gierki, które pasują do siebie nawzajem i całej gry jak pięść do oka. O dokładnych instrukcjach, jak ukończyć kolejne zadania możecie zapomnieć, niczego takiego tu nie ma.

Wieje nudą, w tle przez cały czas przygrywa jedna i ta sama wkurzająca melodia, a grafika jest marna, więc nie ma sensu w to grać. Wystarczy, że ja męczę się za Was.

■■ **Mielu**

2.5/10

PIC PIC

▶ NDS // 505 Games

Jeśli planujecie napisać grę konsolową, to najlepiej jakieś puzzle na DSa. Niskie koszty produkcji, chętnych do wydawania byle crapu pełno, a szansa na sprzedaż duża, bo handhelda Ninty mają wszyscy. Stąd zalew Brain Trainingów i innych gier logicznych. Nie lubię ich, wolę spędzać czas przy jrpgach, ale od **PIC PIC** nie mogłem się odkleić.

Bawić się można na trzy sposoby. Szukanie wyjścia z labiryntu jest nudne. Lepsze jest szukanie połączeń między klockami rozrzuconymi po planszy (ich wielkość zależy od poziomu trudności – od małych do ogromnych). Klocki oznaczone są liczbami. Żeby połączyć na przykład dwie czwórki trzeba narysować linię przechodzącą przez cztery pola, dla szóstek odpowiednio sześć pól. Proste, ale bardzo wciągające. Chociaż i tak najwięcej czasu spędziłem bawiąc się w trzecim trybie. Grałiście w Sapera? To niemal ta sama gra tyle, że tu nie ma bomb. Klocki znów są ponumerowane, co oznacza liczbę pól wokół nich, które należy zamalować na czarno. Niby banał, ale jak włączyłem planszę numer 400 (!) to męczyłem się półtorej godziny, a i tak udało mi się wypełnić zadanie w połowie.

Wysiłek intelektualny pierwsza klasa, ale ładnej grafiki ani dobrej muzyki nie ma. Tak jakbyście rozwiązywali krzyżówkę w gazecie. ■■ **Mielu**

4.0/10

SPEED RACER

▶ NDS // Warner Bros. Interactive

Spodziewałem się crapa na licencji, ale Speed Racer miło mnie zaskoczył. To szybka arcade owa ścigałka, łatwa, ale wcale nie banalna i świetnie sprawdza się w czasie podróży.

Nie trzeba oglądać nowego filmu braci Wachowskich, żeby się bawić, nie ma tu najmniejszych śladów fabuły. Sześciu szaleńców ściga się superszybkimi, futurystycznymi i niezniszczalnymi bolidami na niezwykle pokręconych trasach. Zabawa nie polega tylko na ściganiu się. Trzeba wykonywać triki (wchodzić bokiem w zakręty, odbijać się od ścian, wyskakiwać na kilkanaście metrów i obracać maszyną w locie), by powiększać liczbę statystyk fanów. Im ich więcej, tym większa szansa na odblokowanie potężniejszych maszyn.

Rozpędzony, spadający z ogromnej wysokości i kręcący się pojazd można błyskawicznie ustawić przodem do jazdy naciskając jeden przycisk, więc triki można czesać jak najczęściej, tym bardziej, że dzięki nim ładuje się boost. A jak przeciwnik niebezpiecznie się zbliży zawsze można na niego wskoczyć - naciskając B, a później wygrywając w prostej mini-grze.

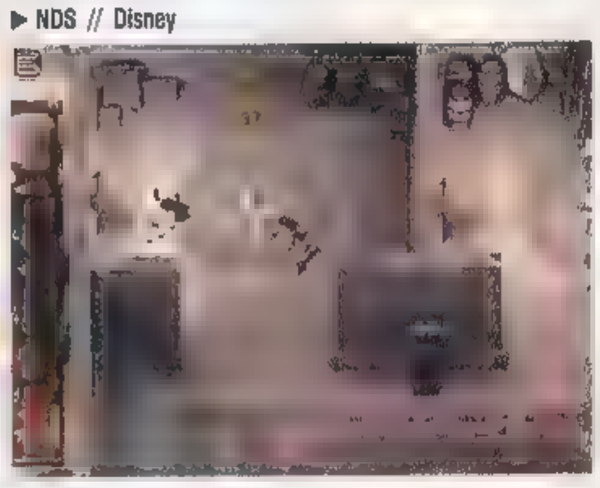
Fajna bajka, ładna i szybka, ale długo nie da się tym bawić. Nie ma żadnej fabuły, nic się nie zmienia, po godzinie wszystko się już widziało, więc można jeszcze trochę pograć, ale włączyć to drugi raz? Nikonieczne.

■■ **Mielu**

6.0/10

NARNIA: PRINCE CASPIAN

▶ NDS // Disney



Książe Caspian w niebezpieczeństwie. Zły wujek chce go zabić, by uczynić następcą tronu swojego syna. Na ratunek młodzieńcowi wyrusza rodzeństwo Pevensie, które poznaliśmy przy okazji pierwszej książki/filmu/gry. Niepozorne dzieciaki to maszyny do zabijania, rozprawiają się z przeciwnikami bez trudu. To znaczy, jak już nauczycie się na czym polegają walki. Chodzi o wyczucie, kiedy przeciwnik chce zaatakować i wyprowadzenie ciosu w tym samym momencie. Bohaterom nic się nie stanie, a wróg dostanie w zęby. I tak w kółko, taktyki tu nie ma, ciężko więc mówić o jakimś systemie walki. Jrpg to nie jest.

Autorzy wykazali się jednym ciekawym pomysłem – aby wyprowadzić cios trzeba zaznaczyć jedną postać, wskazać cel i szybko uporać się z mini-grą. Żeby Suzan strzeliła z łuku należy stylusem naciągnąć cięciwę i strzelić do tarczy. Im bliżej środka, tym silniejszy atak. Cięcie mieczem to przeciągnięcie rysikiem wzdłuż namalowanej linii. Jest to przez moment zabawne, a nie na dłuższą metę. Słabe jest też to, że jak już uda się zaatakować, to trzeba chwilę poczekać, żeby bohaterowie odpoczęli.

Grafika cienka, muzyka źle dopasowana do wydarzeń na ekranie (jest bojowa gdy powinna być spokojna i na odwrót), a fabuła tak porwana, że w sumie nie wiadomo kto, z kim i dlaczego. Radzę olać tego crapulca. ■■ **Mielu**

4.0/10

RACEDRIVER GRID

PS3 | X360

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

gsh:

8/10

KLĄTWA OSTATNIEGO ZAKRĘTU WRESZCIE ZOSTAŁA ZDJĘTA

Sytuacja na rynku jest w miarę jasna – obie konsole mają mocne symulacyjne racery w postaci Gran Turismo i Forza Motorsport, na obu też pojawił się wybitnie zręcznościowy Burnout Paradise. Ale dalej Xbox ma już zdecydowaną przewagę – dobrych, pędzących po linii między symulacją i arcadem, ścigałek na maszynę Microsoftu jest sporo. Na PS3 tak dobrze nie ma, ale wreszcie nadjechała gra, która powinna zainteresować zwłaszcza użytkowników konsoli Sony, choć na obu sprawuje się równie dobrze.

NAJPIERW BYŁ BRUD

Każdy, kto grał w poprzedniego racera od Codies, czyli DiRT właśnie, poczuje się w Gridzie całkiem znajomo, z tą jednak różnicą, że tym razem ścigać się można wyłącznie po torach asfaltowych i najczęściej takimi furami, które utknęłyby na pierwszej nierówności trasy rajdowej. Tak nisko są zawieszone. Jednak w porównaniu do konkurencji, garaż jest tu dość skromny – w sumie zaledwie 45 samochodów. Owszem, w większości fajnych lub bardzo fajnych, ale przyznać trzeba, że wyboru za dużego nie ma. Ścigać można się rozmaitymi furami, od podrasowanego Chevy Lacetti z fabryki na Żeraniu po potwora ze stajni Audi – R10 TDI i bolid Formuły 3000, a pod drodze jest cała plejada naprawdę spoko maszyn, jak choćby nowy Dodge Challenger, BMW M3, legendarne Honda NSX i Nissan Skyline GT-R, przepotężny Koenigsegg, Lambo Murcielago...

Nie ma tu typowej dla poprzednich Race Driverów fabuły, od razu stajemy na linii startu w pierwszym wyścigu. Po prostu trzeba dojechać do mety, ale można też pokusić się o zwycięstwo. Potem zakładamy własny team wyścigowy; choć początkowo będziemy jeździć samodzielnie, a dopiero po osiągnięciu 80 tysięcy punktów reputacji w jednym z trzech regionów możemy zatrudnić drugiego kierowcę.

Wyścigi i inne zawody w GRID odbywają się na trzech kontynentach – w Europie, Azji (Japonia) i Ameryce Północnej (USA). Każdy kontynent ma swoją specjalność – na Starym Kontynencie królują znane fanom tory, jak Nurburgring, Donington, Le Mans, Istanbul Park, ale jest też tor uliczny w Mediolanie – w Europie najczęściej jeździ się supersamochodami oraz bolidami. W Japonii mamy między innymi wyścigi w dokach, gdzie ktoś nastawiał różnych przeszkód i każdy błąd kończy się poważną kraksą, ale także trasy górskie i tory do driftingu, tu oczywiście najwięcej jest stuningowanych maszyn. Z kolei w USA dominują tory uliczne podobne do tych z serii CART, a prym wiodą muscle cary.

Najbardziej upodobałem sobie Amerykę, bo tam wyścigi są kontaktowe, a potem Europę, gdzie fajnie jeździ się po klasycznych torach wyścigowych. W Japonii mi nie szło, pewnie dlatego, że tam wymagane są nienaganne umiejętności techniczne, a kompletnie nie ogarniałem driftowania. Przynajmniej na początku. Potem doceniłem także dalekowschodni styl jeżdżenia.

TAKIE RZECZY TO TYLKO W GRID

Za uczestnictwo w wyścigach wpada oczywiście kaska oraz punkty reputacji. Tą pierwszą dość szybko przestaje się liczyć, bo wygrane są całkiem okazałe; szczególnie jeżeli wygrywamy wyścigi i mamy sponsorów, którzy wypłacają premie za spełnienie ich wymagań. Za to zgromadzony szacun pozycjonuje gracza na liście najlepszych (na szczyt baaardzo długa droga) oraz pozwala odkrywać kolejne wyścigi.

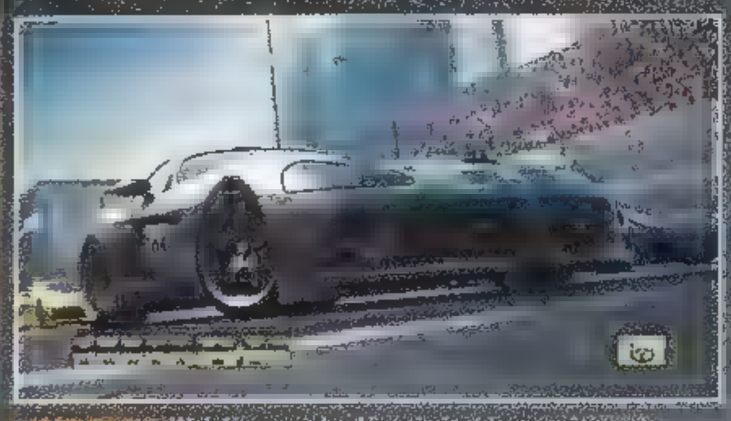
Szczytem wyścigowej piramidy w GRID jest dwudziestoczterogodzinny wyścig w Le Mans, na szczęście nie trzeba jeździć aż 24 godziny. Wystarczą 24 minuty, co i tak jest całkiem niezłym wyzwaniem. Jak łatwo się domyślić, każda minuta to jedna godzina, więc po około sześciu minutach zaczyna zapadać zmierzch, potem jedzie się w nocy, a finiszuje w dzień. Wygrana nie przychodzi łatwo, zmiana widoczności sprawia, że każdy zakręt wygląda groźniej, a spóźnione hamowanie przed zakrętem z prędkości przekraczającej 300 km/h kończy się widowiskowym przywaleniem w jakąś przeszkodę.

No właśnie, wzorem DIRT, w GRIP znalazł się spektakularny system zniszczeń, od obcierek, przez pogniecioną karoserię, urwane części (spoilery, zderzaki), aż po znaczne uszkodzenie samochodu, które może utrudniać dalszą jazdę (np. uszkodzone koło sprawi, że furę będzie ściągać w którąś stronę), lub po prostu ją uniemożliwić, gdy rzeczone koło się urwie. I teraz wyobraźcie sobie, że właśnie z trudem wywalczyliście sobie drugą pozycję w swojej klasie (są cztery) w Le Mans i zbliża się 23 minuta jazdy, pilnujecie drugiego miejsca, wypadacie zza zakrętu, widzicie obłok kurzu i dymu, próbujecie omijać, ale mimo wszystko ładujecie się wprost w dotychczasowego lidera, który właśnie wykręcił bączka! Reszta stawki natychmiast wyprzedza obu pechowców i aż chce się padem cisnąć – ach, gdyby tak udało się koleżkę ominąć!... I w każdej innej grze wyścigowej byłoby już pozamiatane – restart i jedziemy od początku te dwadzieścia parę minut. Ale GRID jest pod tym względem unikalny. Ale o tym za moment, teraz zajmijmy się koleslem, który wypadł z toru.

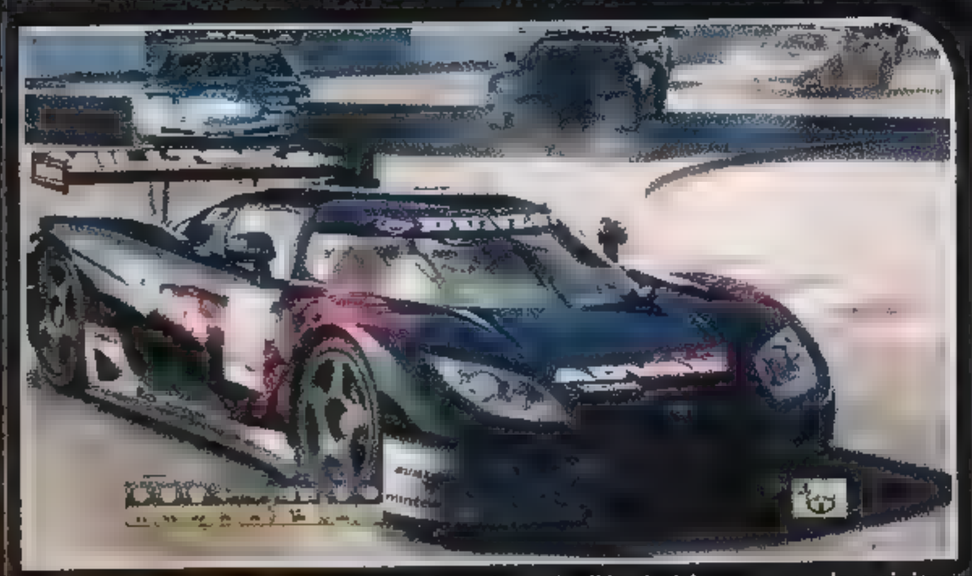
SI kierowców w GRID jest jednym z fajnieszych (fakt, że czasami wkurzających), jakie widziałem w grach. Otóż koleslo potrafią popełniać naprawdę konkretne błędy: dodają za dużo gazu w zakrętach, ładują się w konkurentów, zawadzają o bandy i sterty opon... Dodaje to mnóstwa emocji wyścigom, bo nigdy nie wiadomo co się za moment wydarzy. Wiele razy było tak, że jechałem na miejscu, które nie dawało mi podium, by na ostatnim zakręcie zobaczyć piękny karambol i psim swędem zdobyć jakiś medal.

I teraz powróćmy do naszej sytuacji – otóż Codies grali w Prince of Persia i wymyślili sobie, że w grach wyścigowych też tak można. W GRID wystarczy wdusić przycisk, by móc przewinąć akcję do tyłu i spróbować jakoś się uratować z opresji. Żeby nie było zbyt łatwo, ilość „powtórek" jest oczywiście ograniczona. Ale to nie wszystko, bo wcale nie jest tak, że „flashback" dotyczy tylko nas – jeżeli cofniemy się do momentu w którym nasz rywal „bączka" jeszcze nie wykręcił, może się okazać, że wcale tego nie zrobił. Ale żeby był happy end, cofamy się tylko o tyle, żeby móc lekko przyhamować, ominąć zawalidrogę i zwyciężyć.

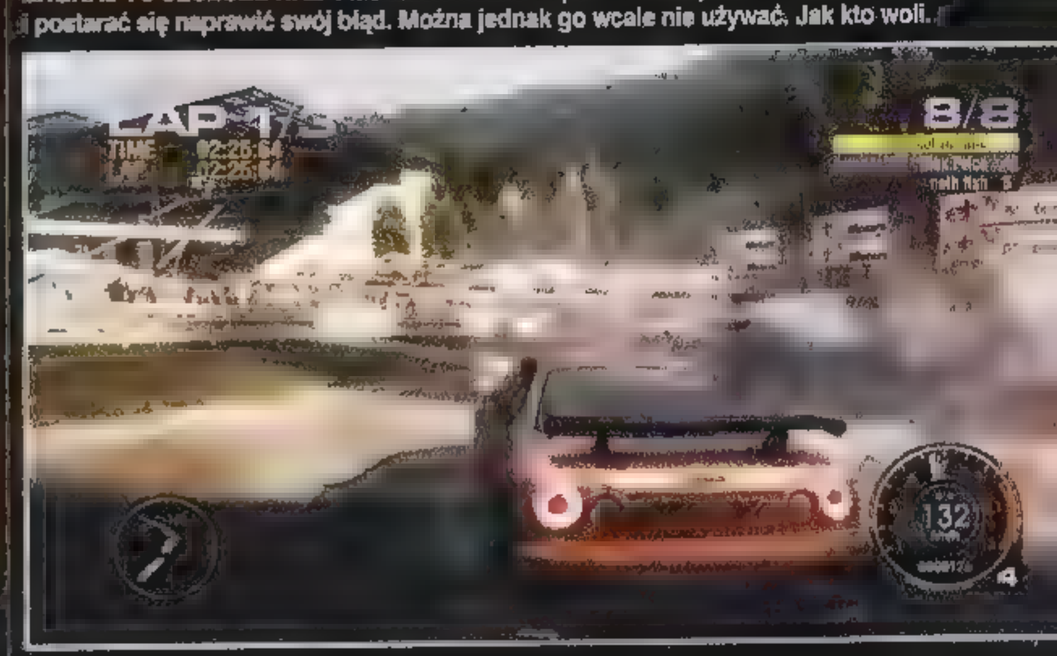
NIE JEST TO RACER IDEALNY, ALE NAPRAWDĘ BARDZO, BARDZO DOBRY. PRZYJEMNIE MIKSUJE ARACADE Z PRAWIE-SYMULACJĄ DAJĄC W EFEKCIE MNÓSTWO RADOŚCI Z JAZDY KOMUŚ, KTO NIE JEST WYŚCIGOWYM PURYSTĄ



Wybór samochodów nie jest imponujący, ale Codies dobrze je wybrali, więc nie ma większych powodów do narzekań. Każdy powinien swobodnie znaleźć coś dla siebie. Bolid F3000, Dodge Viper, Lambo Murcielago, Chevy Lacetti



ZAGRAJ TO JESZCZE RAZ Flashback można odpalić w każdym momencie wyścigu i postarać się naprawić swój błąd. Można jednak go wcale nie używać. Jak kto woli.



Na plus trzeba GRIDowi zaliczyć to, że mimo wyraźnie arcade'owego podejścia, model jazdy jest całkiem zgrabny, a przede wszystkim – bardzo przyjemny i wiarygodny. Każda fura prowadzi się inaczej, niektóre są nad-, inne podsterowne i każdej trzeba się nauczyć. Po wyłączeniu wszystkich systemów pomocniczych gra zamienia się, może nie w symulację, ale grę wymagającą nie tylko trzymania gazu do dechy i dawania po heblach w ostatnim momencie przed zakrętem. Łatwo jest wypaść z trasy, trzeba się ich dobrze nauczyć, co wiąże się z częstym restartowaniem wyścigów lub zużywaniem flashbacków.

→I JESTEM NA PODIUM!

Na Xboksie 360 to trzeci moim zdaniem racer, po Forze i o włos za PGR4. Na PS3 drugi po Gran Turismo 5: Prologue. Oczywiście jest zupełnie inny, mniej rozbudowany (brak możliwości grzebania w autach, czy tuningu), ale nadrabia emocjami. No i jest naprawdę prześliczny. Modele samochodów są prawie na poziomie GT, ale dodatkowo się niszczą, tekstury soczyste i ostre, grę świateł może lekko przegięto, ale to dla większej efektowności (widok z kabiny miażdży), a dym i kurz jest prawie tak dobry, jak w NFS: ProStreet. Tory, nawet te zazwyczaj nudne, jak Donington, dopieszczono i wyglądają bardzo fajnie. Choć zdarzają się nieudane projekty, jak choćby doki w Japonii, gdzie rdzawa kolorystyka uprzykrza jazdę.

Dźwięk na poziomie, choć ma wahania. Samochody brzmią fajnie, kraksy punktowane są ogłuszającym jękiem miażdżonego metalu, ale już gadający mechanik (lub kumpel z teamu) po kilkudziesięciu wyścigach zaczyna wkurzać. No i co z tego, że niby ostrzega przed wypadkami, które wydarzyły się z przodu, gdy najczęściej jest tak, że są one już za nami. Lub właśnie się dołączyliśmy. Dźwięk przestrzenny wypada znakomicie, [illegible] nie z której strony zbiera się do wyprzedzania.

Nie jest to racer idealny, ale naprawdę dobry. Przyjemnie miksuje aracade z prawdą, dając w efekcie mnóstwo radości z jazdy. Musi, kto nie jest wyścigowym purystą. Mógłby wprawdzie oferować więcej samochodów i te rzeczy, które znamy z GT i Forza (nagrywanie replayów choćby, a i online jest dość przeciętny), ale ma też bajery, których tam nie spotkamy – świetne, dynamiczne SI kierowców, mnóstwo zręcznościowych akcji. No i [illegible]

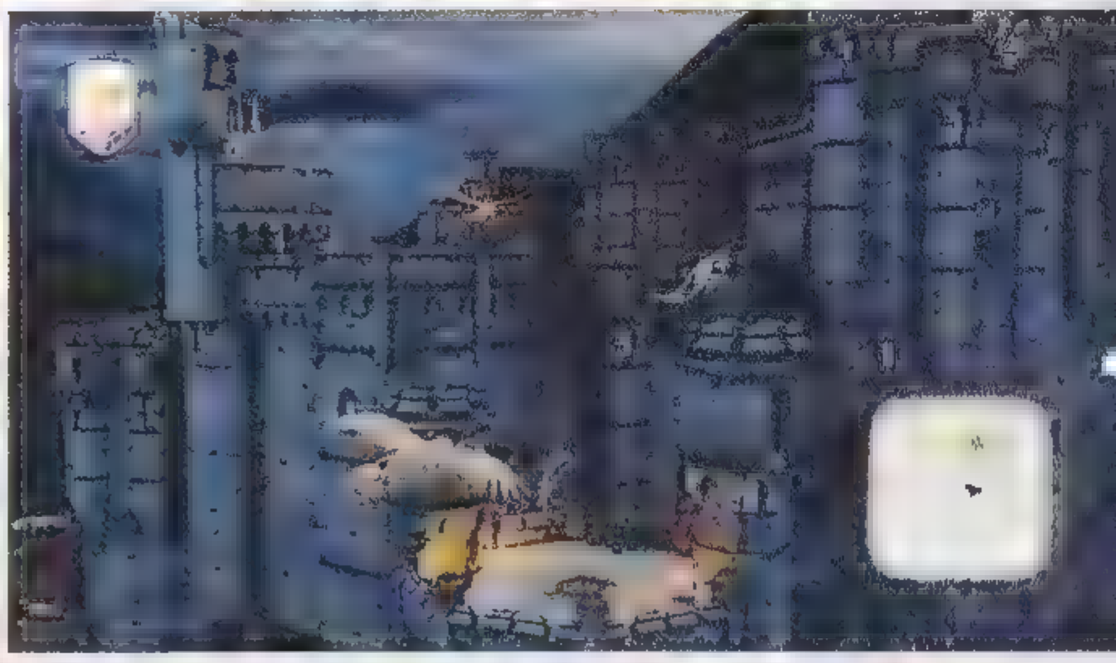
OCENA

8/10

+ FLASHBACKI, EMOCJONUJĄCE WYŚCIGI, MAKSA SI
– MAŁO TYTUŁÓW ONLINE, BRAKUJE SAMOCHODÓW, BADKI-SZMATKI

PRINCE OF PERSIA WŚRÓD RACERÓW

WIELKA BITWA
Niby tak, ale wszyscy walczący to statyści – nasi sojusznicy nie giną, wrogowie nie atakują, a jeżeli umierają to tylko po to, by po chwili magicznie pojawić się w tym samym miejscu.



THE CHRONICLES OF NARNIA
PRINCE CASPIAN

KSIĄŻE KSIĘCIU NIERÓWNY

Panie i panowie z Traveller's Tales oprócz tworzenia fajnych gier z serii LEGO, trzaskają też gierki na zamówienie, najczęściej pod jakiś wysokobudżetowy film. Tym razem padło na kolejną część filmowej Narnii na podstawie książek dla dzieci autorstwa C.S.Lewisa. A jako, że bohaterów w filmie jest pod dostatkiem, Travellersi nie musieli długo szukać pomysłów na szkielet gry – wzięli założenia z LEGO Star Wars, podstawili całą plejadę filmowych postaci z czworgiem rodzeństwa na czele i szybko skodowali, żeby zdążyć na premierę potencjalnego kinowego blockbustera. Na szczęście nie na tyle szybko, by wyszedł im gniot pokroju Iron Mana. Zresztą bohaterowie filmów fantasy generalnie mają większe niż supeherosi szczęście do gier. Albo do developerów

→I LEGO TO NIE JEST

Nad przedstawioną w grze historią nie ma sensu się rozwodzić; nieco pogłębia wrażenia z filmu, ale umówmy się, że nie jest to najistotniejsze. Wystarczy tyle, że Książe Kaspian, wraz z całą nieludzką menażerią zamieszkujących Narnię istot, wpadł w nieliche kłopoty, zadął w magiczny róg Susan i tym samym wezwał znane nam już rodzeństwo Pevensie z powrotem do tej magicznej krainy. A jako, że są to dzieciaki prawe i uczynne, pomogą Kaspianowi.

Gra trzyma się zasad LEGO SW – pod kontrolę gracza oddani są czterej bohaterowie (skład ekipy zmienia się często, można zagrać w zasadzie każdą z ważniejszych postaci, jakie pojawiły się w filmie – od Caspiana do Reepicheepa, gadającej myszy) o rozmaitych umiejętnościach, które należy wykorzystywać do pokonywania wrogów i rozwiązywania zagadek. Najczęściej niezbyt skomplikowanych; ot, pociągnąć gdzieś wajchę, coś gdzieś przenieść, wykorzystać otoczenie lub stworzenie do własnych celów, co biorąc pod uwagę ograniczenie „od 12 lat" nieco dziwi. No ale przyjmijmy, że to gra z kategorii tych, które rodzice kupują dzieciakom po wspólnym obejrzeniu filmu, a potem ktoś musi pocieszyć pomóc w przejściu trudnego momentu.

Walka jest banalna – w większości przypadków wystarczy mashować na przemian dwa przyciski ataku (silny i słaby oczywiście) i będzie dobrze, bo wrogowie walczyć nie umieją lub po prostu nawet się nie bronią zajęci „statystowaniem" w jednej z epickich, filmowych bitew, w których weźmiemy udział. Dla mnie walka w Caspianie była rozczarowującym doświadczeniem, ale powiedzmy, że raczej nie należę do „targetu" tej gry. Dzieciakom powinna się jednak spodobać, bo nie ginie się często.

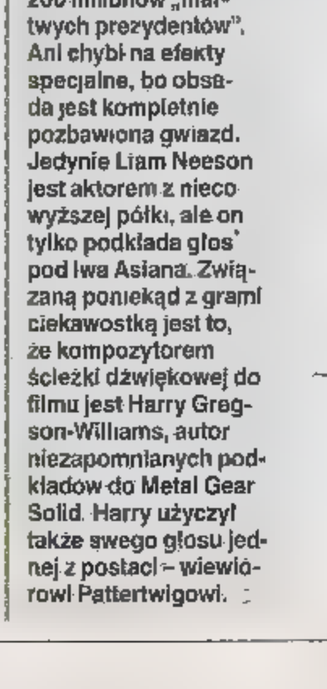
→I OLBRZYMEM I DRZEWEM

To prosta przygodówka; gros zabawy stanowi eksploracja i rozwiązywanie zagadek oraz takie fajne momenty, jak kierowanie olbrzymem, by rozwalić trebusze ostrzeliwujące twierdzę, czy też wcielenie się w wielkie drzewo (drzewo, nie Enta, to nie ta bajka) i okładanie przeciwników konarami. Niestety, kooperacja nieco leży – zazwyczaj w misjach tylko jedna z postaci ma dużo pracy, druga jest na doczepkę, a raczej do pomocy... Fakt, niby napisałem wcześniej o czterech postaciach, pomiędzy którymi można się przełączać, ale nie zawsze ma się aż tylu bohaterów do wyboru. Najczęściej kieruje się przypisaną odgórnie dwójką. Co znacznie ułatwia sprawę zagadek, bo wiadomo, że jeden z podopiecznych na pewno ma potrzebną umiejętność.

Prince Caspian nie ma jednak tej świeżości i radości, która charakteryzuje gry z serii LEGO i sądzę, że każde dziecko, któremu pokazalibyście którąś z LEGOgier obok Caspiana, całkiem słusznie wybierze klocki. Widać, że TT nie mieli czasu na szlifowanie poziomów, zagadek i oprawy. Mimo tego jest to całkiem przyzwoita gra, zwłaszcza, jak na licencjonowany produkt i gdy nie oczekuje się cudów. Fakt, dojrzałemu graczowi szybko znudzi się wykonywanie ciągle niemal tych samych zadań, czy to, że po godzinie (a po pięciu przygoda się kończy) widziało się już w zasadzie wszystko, co gra ma do zaoferowania w sensie mechanizmów zabawy. Ale nie o to przecież chodzi, bo to nie jest gra dla HaCe, tylko prosta bajka dla dzieciaków. ■■

5.7/10

+ DUŻO POSTACI, NIEZŁA GRAFIKA, KOOPERACJA
- PROSTA I DOŚĆ MONOTONNA



Książe Kaspian właśnie wszedł na ekrany naszych kin, warto pójść choćby po to, żeby zobaczyć na co wydano rekordowe w historii kina fantasy 200 milionów „martwych prezydentów". Ani chybi na efekty specjalne, bo obsada jest kompletnie pozbawiona gwiazd. Jedynie Liam Neeson jest aktorem z nieco wyższej półki, ale on tylko podkłada głos pod lwa Asłana. Związaną poniekąd z grami ciekawostką jest to, że kompozytorem ścieżki dźwiękowej do filmu jest Harry Gregson-Williams, autor niezapomnianych podkładów do Metal Gear Solid. Harry użyczył także swego głosu jednej z postaci – wiewiórowi Pattertwigowi.

MAXIMUM PERVERSUM Powyżej duet krasnoluda z faunem; straszne słabiaki, ale ten pierwszy wciśnie się wszędzie, a ten drugi jest szybki i umie strzelać z łuku. Po prawej – minotaur ujeżdża olbrzyma, a przygląda się centaur...

MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Formuła jakości

Compressor Supreme 2
MM622

Twin Turbo 3
MM623

Mocowanie **między nogami**

Mocowanie **na stole**

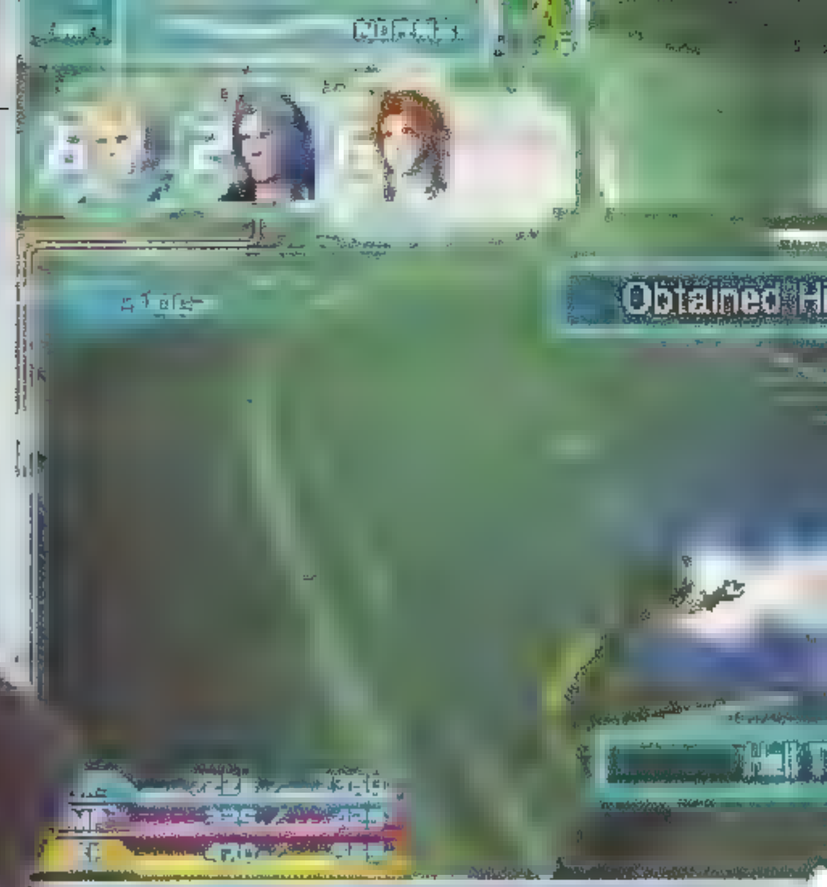
Kontrola Trakcji

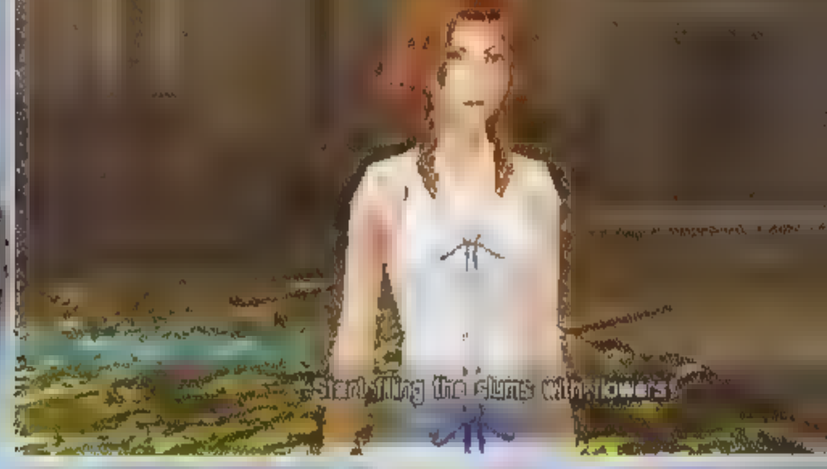
- Dwa niezależne silniki dla zwiększenia efektu wibracji
- Przełączniki łopatkowe przy kierownicy (MM621)
- Kompatybilne z PS3/PS2/PSX/XBOX/PC-USB (MM622 i MM623)
- System Force Feedback (MM623)
- Ergonomiczny kształt oraz wzmocniona konstrukcja

10 YEARS MANTA

www.manta.com.pl

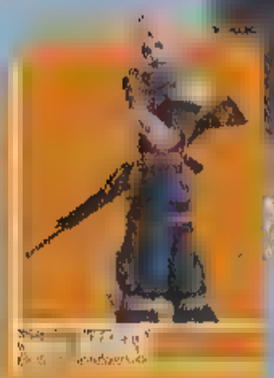
Finalna wersja produktu może się różnić od tego przedstawionego na reklamie





CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

NAJLEPSZA GRA NA PSP? AŻ TAK DOBRZE TO NIE JEST



PSP

GRAFIKA
DZWIĘK
MIÓD
DESIGN

qsh:

10 10

Final Fantasy VII do dziś przez wielu uważany jest za najlepszą grę wszech czasów i tych osób nie muszę zachęcać do zakupu prequela na PSP, czyli Crisis Core. Dla nich możliwość zobaczenia początków znajomości Zacka z Cloudem i przeżycia wydarzeń w TYM reaktorze Mako będzie spełnieniem marzeń. Skoro więc hardcore'owcy już pobiegli do sklepów porozmawiajmy o tym dlaczego przeciętny posiadacz przenośnej konsoli Sony miałby wydać kaskę na tę grę, a co może go do tego zniechęcić. Bo są powody, by nie kochać Ciris Core, nawet jeśli qsh w pełnej entuzjazmu zapowiedzi napisał, że będzie to najlepsza gra na PSP, z czym niestety nie mogę się zgodzić.

→I NIE TYLKO DLA FANÓW

CC jest mocno nastawiony na fanów, ale nie aż tak, jak MGS4, więc nawet jeśli nie graliście w wielką „siódemkę", macie duże szanse zrozumieć fabułę. Mało tego, jest wielce prawdopodobne, że historia pochłonie Was na tyle, że za wszelką cenę zechcecie kupić i ukończyć FFVII. Tym razem nie chodzi o ratowanie świata; fabuła skupia się na Zacku i jego relacjach z trzema postaciami – Angealem (mentor Zacka) i jego dwoma przyjaciółmi Genesisem oraz Sephirothem. Później do wesołej gromadki dołączy Aeris i Cloud, na chwilę pojawią się również Tifa i Yuffie, bohaterowie „siódemki". Zack pracuje dla korporacji SHIN-RA i około piętnastu godzin zajmie mu zrozumienie jak wielki to jest błąd. Mniej więcej tyle właśnie czasu potrzebowałem, żeby dotrzeć do ostatniego bossa, ale dodatkowe trzysta minut poświęciłem na wypełnianie zadań pobocznych. Po części po to, by trochę podpakować bohatera, ale również by zdobyć unikalną materię i po prostu dłużej pograć.

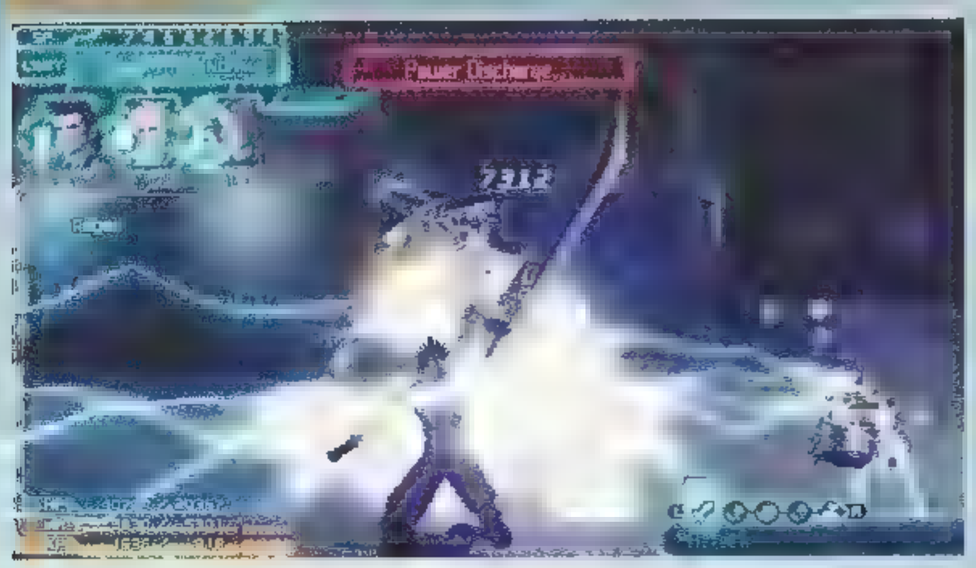
Do dyspozycji gracza oddano tylko jedną postać – Zacka – a nie trzyosobową drużynę, jak to zazwyczaj bywa w grach z serii Final Fantasy. Zdecydowano się również na delikatną zmianę gatunku; Crisis Core nie jest erpegiem pełną gębą, tylko action-rpg, a walki toczą się w czasie rzeczywistym. Oczywiście są losowe i jest ich bardzo dużo, więc na pewno zdążycie dopakować bohatera zanim zmierzy się z... Jak nie wiecie z kim, to zobaczycie sami.

Akcja ukazana jest z perspektywy trzeciej osoby, w czasie walk można biegać próbując nie dać się trafić, bardzo przydatny jest też unik. Bohater uskakuje szybko przed ciosami i nierzadko dzięki tej opcji uciekałem z największych tarapatów. Nie ma łatwo, trzeba kontrolować liczbę dostępnych punktów akcji. Jeśli będzie ich mało (lub w ogóle ich zabraknie), Zack nie ucieknie przed atakami i szybko straci dużo energii.

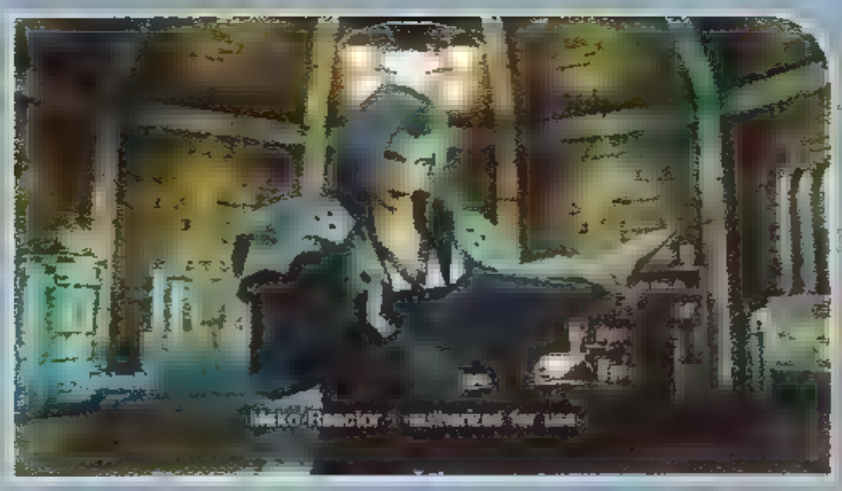
→I DOBRA MATERIA NA GRĘ

Za akcję w trakcie walki odpowiada jeden przycisk (X). To, czy bohater zaatakuje, użyje przedmiotu, czy rzuci czar, zależy od opcji wybranej z małego menu widocznego w prawym dolnym rogu ekranu. Do przechodzenia między jego opcjami służą przyciski L i R. Menu jest niewielkie, można do niego przypisać zaledwie kilka materii, więc trzeba się dobrze zastanowić, którą wybrać.

Materie, jakby ktoś nie wiedział, to takie małe kolorowe kuleczki, dzięki którym da się rzucać czary (leczyć się, podpalać przeciwnika, razić go piorunami, spowalniać, paraliżować i tak dalej). Trzeba je najpierw kupić, znaleźć albo zdobyć w walce. Mogą one posiadać dodatkowe cechy, np. zwiększać liczbę punktów życia o kilka procent, albo podnosić siłę ataku. Ich statystyki rosną w trakcie gry, oczywiście pod warunkiem, że są wykorzystywane w walce. Jakby tego było mało, można je ze sobą łączyć i w ten sposób uzyskiwać nowe, o niespotykanych właściwościach. Udało mi się tak podkręcić materię pozwalającą na atakowanie przeciwników pieniędzmi, że przy okazji zwiększała liczbę HP Zacka o jakieś 270 procent. Niestety nie zadbano o tutorial, a o takich cudach, jak notatnik, w którym mógłbym zapisywać uwagi na temat przeprowadzonych eksperymentów, nawet nie warto wspominać. Szkoda, skoro zabawa materią została potraktowana jako mini-gra, to można było ją rozwinąć, a tak czasami kompletnie nie miałem pomysłu na to jak łączyć ze sobą kulki, żeby uzyskać ciekawy efekt. Niby jest napisane, co powstanie po połączeniu dwóch materii, ale to tylko jeden krok naprzód, a cza-



Czyli ogromny miecz, własność Angeala. To ten sam, którym w siódemce walczył Cloud. Zabrał go, gdy Zack... No właśnie, jeśli jeszcze nie wiecie, co stało się z Zackiem, to powinniście zagrać. Dowiecie się, jak to się stało, że miecz wędrował z rąk do rąk i dlaczego jest taki ważny.



Nie mówcie, że nie lubicie Sephiotha. Nie lubicie? No to bardzo mi przykro, ale będziecie musieli spędzić z nim trochę czasu. Po lewej screen z pewnego dobrze znanego fanom miejsca. Poniżej mała sprzeczka. Wiecie co się dzieje, gdy Sephiroth i Genesis zaczną się kłócić? Miecze idą w ruch! Ale głowy się nie potoczą. Zack będzie musiał się wykazać w walce z trzema przyjaciółmi. Dlaczego musi się z nimi zmierzyć? Bo są najlepsi, to chyba jasne.

Ukłon w stronę fanów FFVII, tym niewątpliwie jest ta gra. Zremiksowano wiele melodii z oryginału, by każdy od razu poczuł się jak w domu. Tak, „Aeris There" i „One Winged Angel" też są, i jak zwykle wywołują ciarki.

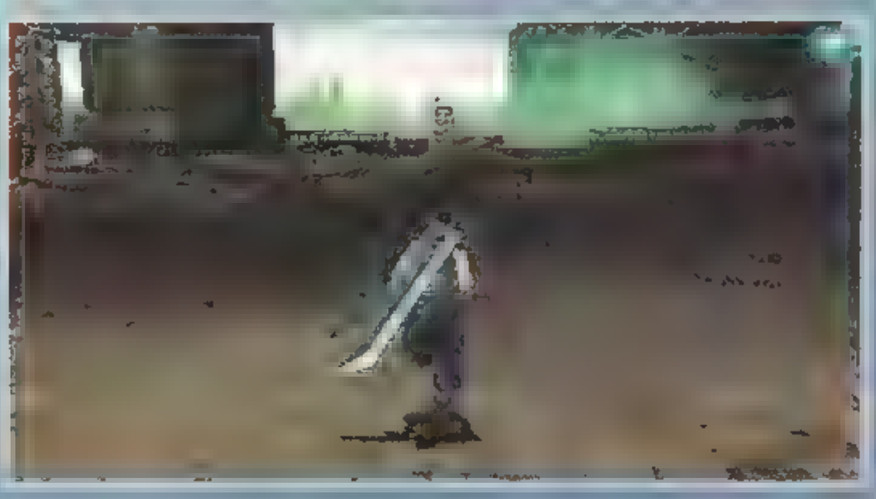
sem chciałoby się znać kolejnych pięć, żeby po drodze nie popełnić głupiego błędu i nie stracić cennej materii.

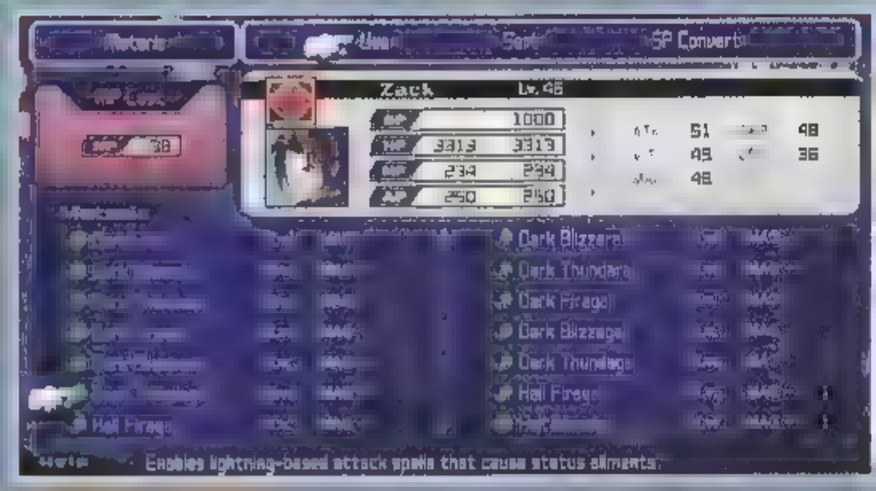
→! RZĄDZI PRZYPADEK

Najmniej udanym pomysłem okazało się zastosowanie systemu DMW, który mniej lub bardziej losowo decyduje o przebiegu każdej walki. W lewym górnym rogu jest coś, co wygląda jak jednoręki bandyta. Obrazki z wizerunkami bohaterów kręcą się niezależnie od poczynań gracza, a jeśli zatrzymają się w odpowiedniej kombinacji, wtedy bohater może użyć Limit Breaka (bardzo mocny atak), albo przywołać summona (wielkiego, złego stwora, który jak przywali, to łeb urywa przy samym tyłku). Od wyników tego „losowania" zależy nawet to, czy Zack wskoczy na wyższy poziom doświadczenia. To samo dotyczy materii. Da się zauważyć schemat, levelowanie następuje w miarę regularnie, nie zdarzyło się, żebym musiał trzy godziny czekać na podniesienie poziomu, aby w chwilę potem gwałtownie przeskoczyć kilka następnych. Problem pojawia się w trakcie walk z najbardziej wymagającymi przeciwnikami. Raz bohater atakuje co kilka sekund Limitami, innym razem przez piętnaście minut nie raczy skorzystać z nich choćby raz. Dlatego restartowałem grę jeśli kompletnie nie szła mi jakaś walka i próbowałem ponownie i nagle się okazywało, że boss był słabeuszem. Nie uważam tego za przyjemne ułatwienie, a bardziej za niepotrzebne zawracanie głowy.

Jeśli jednak gra okaże się dla kogoś zbyt trudna, zawsze może spróbować sił w jednej z licznych misji pobocznych (dostępne przy savepointach). Polegają one wyłącznie na walce z określoną liczbą przeciwników, bossem, albo przebiegnięciu stu metrów i zabiciu twardziela czekającego na kogoś, kto w końcu spuści mu bęcki. Misje są krótkie, więc idealnie nadają się na krótką jazdę komunikacją miejską. Musicie przejechać dwa przystanki? W tym czasie zdążycie szybko podpakować Zacka i być może jeszcze otrzymacie jakąś nagrodę.

Nie udało się również dobrze skleić wszystkich wątków fabularnych. Fani gry zapewne zechcą się za mną kłócić, ale nie każdy zrozumie dlaczego Zack nagle musi zmierzyć się z Angealem i skąd w kilku miejscach dosłownie znikąd pojawia się Genesis. Ogólnie jednak do fabuły nie mam większych zastrzeżeń; gra ma kilka wzruszających momentów, a lepiej wczuć się w klimat pozwalają niesamowicie wyglądające wstawki filmowe, które prezentują się jakby zostały żywcem przeniesione z anime „Final Fantasy: Advent Children". Są piękne, spektakularne, od razu przypominają, kto w tej branży od zawsze robił najlepsze przerywniki. Szkoda, że gra nie wygląda jak one, ale na takie cuda przyjdzie nam czekać jeszcze wiele lat. Nie ma co jednak narzekać, jest bardzo ładnie, prócz pustych miejscówek wszystko jest na swoim miejscu.





Nie wiem po co komu aż tyle jednakowych materii. Ja bym je połączył i może uzyskałbym jakąś, która nie ma dodatkowej statystyki MAG+1, a na przykład MAG+15.

W OGÓLNYM ROZRACHUNKU CRISIS CORE TO GRA, KTÓRĄ WARTO KUPIĆ. NIE MUSICIE BYĆ FANAMI, ŻEBY DOCENIĆ FABUŁĘ, A JEŚLI PO NIEJ ZAPRAGNIECIE ZAGRAĆ W FFVII TO TYLKO LEPIEJ DLA WAS

→! ZMRUŻ OCZY, ŻEBY NIE WIDZIEĆ

Problem w tym, że sidequesty szybko stają się nudne, czym komponują się z wyglądem większości miejscówek. Pięknie wykonane, szczegółowo odwzorowane postacie biegają po pustych okolicach. Co z tego, że większość przeniesiono z FFVII skoro nie sposób się nimi cieszyć, bo wieje od nich nudą? A skoro już narzekam, to nie sposób nie wspomnieć o mini-grach. Uwielbialiśmy Final Fantasy VII między innymi dlatego, że dało się robić mnóstwo dziwnych rzeczy; brać udział w wyścigach Chocobosów, hodować je, jeździć na snowboardzie. W Crisis Core też jest sporo do roboty, ale wiele z tych elementów po prostu zasysa. Skradanka to jakaś totalna porażka, przeciwnicy i tak dostrzegają „ukrywającego się" Zacka. Nie ma jak się rozejrzeć, nie można szybko uciec. Krótko mówiąc – padaka.

→! PRZEKROCZONY LIMIT

Najlepsza gra na PSP? Niestety nie, system DMW za bardzo wpływa na przebieg walk, robi się z tego samograj, a nie o to chodzi. Można było poprawić kilka elementów i przysiąść do systemu łączenia materii, ale w ogólnym rozrachunku Crisis Core to gra, którą warto kupić. Nie musicie być fanami, żeby docenić fabułę, a jeśli zapragniecie obejrzeć krótkie anime Last Order i zagrać w FFVII to tylko lepiej dla Was. A teraz prośba do Square Enix. Przestańcie nas zwodzić i dawajcie już remake „siódemki". Długo jeszcze mamy czekać? ■■

OCENA 5

+ SPORO AKCJI, NIEZŁA FABUŁA I ŚWIETNA OPRAWA. I O TO CHODZI

– DMW PSUJE ZABAWĘ, ZA MAŁO ZALEŻY OD GRACZA

DLA TAKICH GIER WARTO MIEĆ PSP

SIŁA SYNEK

Gdy uda się już trafić w ruletce DMW Limit Breaka, odnawiają się punkty życia, magii i akcji. Mało tego, ich liczba może przekroczyć maksimum i w ten sposób Zack zamiast pięciu tysięcy HP będzie miał ich dziesięć tysięcy. Oczywiście nie na stałe. Jak przeciwnicy oklepią bohatera, to nie da się przywrócić mu tej zawyżonej liczby punktów, no chyba, że znów uda się trafić Limit Breaka. No i tak to właśnie wygląda; jak się uda, to będzie dobrze, a jak się nie uda, to nie będzie. Jak to brzmi? Jeśli chcecie wziąć sprawy we własne ręce to po prostu dużo walczcie, pakujcie Zacka, żeby został największym killerem i wykończcie wszystkich nie zwracając uwagi na DMW. Tylko pamiętajcie o tym, że po piętnastu godzinach zabawy byłem już przy ostatnim bossie, a po następnych pięciu pakowania walka z nim była żartem. Tak szybko pękł.

HAZE

FAWORYT DO GORZKIEJ MALINY

txt: qsh

Wydawca: Sony
Producent: Free Radical
Multi:
Design:

GUI ASH: No cóż. Tak to często bywa z grami, których termin premiery jest wielokrotnie przekładany - być może rok temu Haze byłoby przyjęte znacznie lepiej przez grający świat. Nie dziś. Jest raczej średnio, a przyznam, że nastawiałem się na grę bardzo dobrą. Co prawda coop jest fajny, scenariusz również, ale same te dwa elementy nie czynią jeszcze gry dobrą. Oczywiście kłuje w oczy mocno przeciętna grafika, uważam również, że tak mocno promowany przez developerów system dozowania Nectaru nie jest niczym intrygującym. Można zagrać, ale nie trzeba. 6/10

Silenie się na dowcipy w sytuacji, gdy chce się płakać, jest jak okładanie tłuczkiem do mięsa własnych genitaliów. Muszę z wielką przykrością stwierdzić, że **Haze** było moim cichym faworytem tej wiosny w kategorii strzelanin fpp. Przykro mi tym bardziej, że sukces tego tytułu zdawał się przesądzony. Pomyślcie tylko – twórcy kultowych tytułów (współpracowali przy Goldeneye i Perfect Dark na N64, stworzyli serię TimeSplitters) pracujący na najmocniejszej maszynie, a do tego nad grą ze statusem wyłączności? No niech mi ktoś powie, że napięcie nie sięgało zenitu...

→I ODGRYŹĆ SOBIE GŁOWĘ

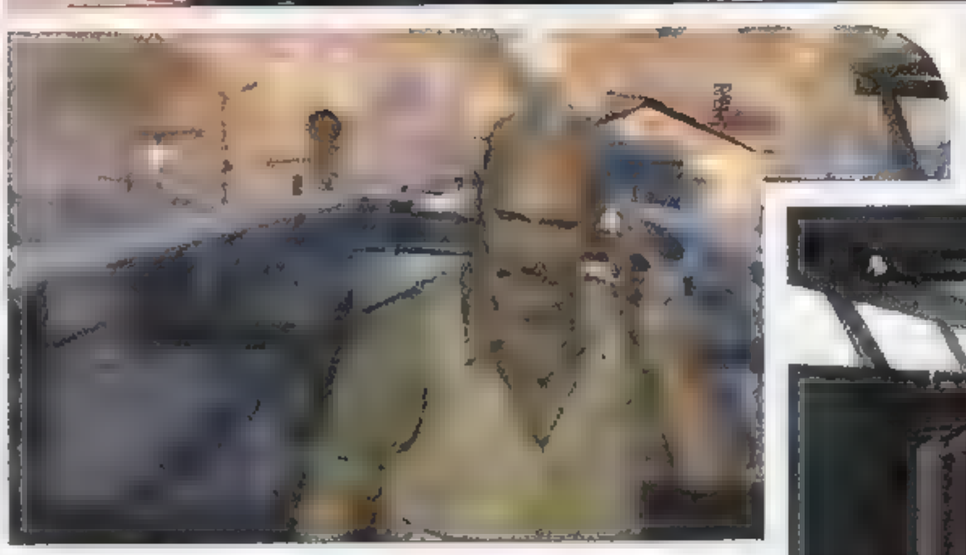
Nie dalej, jak przed miesiącem, miałem przyjemność nie tylko zgromadzić wszelkie informacje o **Haze** i spisać je w nasączonej optymizmem zapowiedzi, ale też zadać kilka pytań jednemu z producentów. Już go nie lubię

W telegraficznym skrócie: chodzi o to, że jest sobie korporacja Mantel chcąca zagrabić surowce naturalne kolejnych krajów. Gracz wciela się w szeregowego żołnierza, Shane'a Carpentera. Koleżka jest kastratem, a podpalony miotaczem płomieni wrzeszczy jak dziewczynka. Żeby ugasić ogień trzeba machać joypadem. Zawsze to jakiś sposób na wykorzystanie unikalnych właściwości kontrolera. Pozostałe elementy sterowania nie odbiegają od utartych standardów. Szczerze mówiąc, żadna ze składowych **Haze** nie wyrywa się kanonowi, co odnotować muszę tylko i wyłącznie jako wielki minus. Pomyślałem sobie, że to sytuacja bez precedensu. Sony oszalało, zapłaciło za wyłączność gry, która jest zwyczajnie do bólu w krzyżu wyprana z miodu.

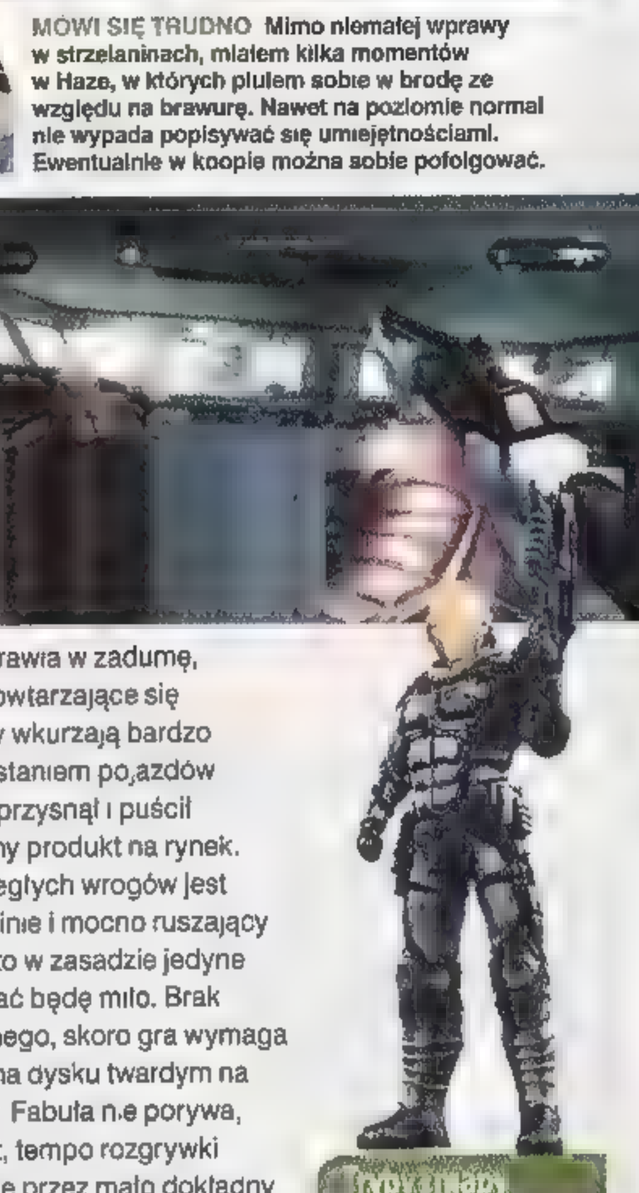
→I NO AIR

Ponoć bycie idealnie przeciętnym sprawia, że człowiek jest ultraatrakcyjny. Człowiek, nie gra. A **Haze**, poza ubranymi w żółto-czarne stroje żołnierzami Mantel i patentem z używaniem chemicznego środka pod tytułem Nektar, nie oferuje w zasadzie żadnego motywu, który mógłby choć minimalnie zapaść w pamięci wytrawnemu koneserowi gatunku. Może to tak nieco w środku tekstu nie wypada, ale chciałbym nadmienić, że faktycznie Xbox 360 oferuje najciekawszą bibliotekę strzelanin i kropka. Sytuacja może zmienić się wraz z premierą Killzone 2, która to nastąpi dopiero w lutym 2009. Do tego czasu nie zanosi się na zmianę warty. Sądziłem – zresztą na pewno nie tylko ja – że **Haze** może w jakiś sposób podnieść atrakcyjność PlayStation 3 dla fanów strzelanin FPP. Autorzy chcieli, by ich dziecię stało się flagową produkcją tej konsoli. Pożal się Boże i uchroń przed tym

TAKA WTOPA... Cóż, noga się chłopakom z FRD powinęła, ale muszą z tym żyć i następnym razem udowodnić, że Haze to był tylko wypadek przy pracy, zniżka formy.



MAŁO BRONI Obie strony konfliktu używają mniej więcej tego samego ekwipunku. Warto pamiętać, że chemia faktycznie pomaga w walce, a udawanie martwego ułatwia przechytrzenie żołnierzy korporacji.



MÓWI SIĘ TRUDNO Mimo niemałej wprawy w strzelaninach, miałem kilka momentów w Haze, w których piłem sobie w brodę ze względu na brawurę. Nawet na poziomie normal nie wypada popisywać się umiejętnościami. Ewentualnie w koopie można sobie pofolgować.

→I STRZEL I ZAPOMNIJ

Shane Carpenter – najpierw jako odurzany Nektarem mantelowiec, później jako członek ruchu oporu Promise Hand – przebije się przez kilka standardowych miejscówek wykonując totalnie znane zadania. Najpierw trzeba przedrzeć się przez dżunglę pełną nieprzyjaciół, dotrzeć do rozbitego transportowca i dogorywającego pilota, następnie odbić przewożone zbiorniki chemikaliów. Po drodze okaże się, że kostium pompujący do krwi żołnierzy chemię jest nie do końca stabilny i potrafi zawieść. Jego zadaniem domyślnie jest ukrywanie makabrycznych widoków. Ot, wytłumaczenie znikających ciał. Ale spokojnie. Gdy już Shane przejdzie na dobrą stronę mocy, zwłoki pozostają na planszy, ale do zachwycania się tym faktem daleka droga. Ciała układają się nienaturalnie, przesuwają po powierzchniach, przenikają przez ściany i dumnie prężą się na schodach. Po doskonałych zabawach z GTA4 przeprogramowane animacje przestają bawić, a brak interakcji z poległymi wywołuje jedynie uśmiech politowania.

→I DŁUGI NOS

Gdyby któryś z odpowiedzialnych za marketing panów z Free Radical był pajacem z drewna, mógłby zabić swoim nosem kilku stojących gęsiego gości. Jak to możliwe, że z **Haze** niemal całkowicie wycięto przyjemność z gry? Strzelanie i eksploracja sztampowych miejsc jest totalnie nijaka, bohaterowie przekoloro-

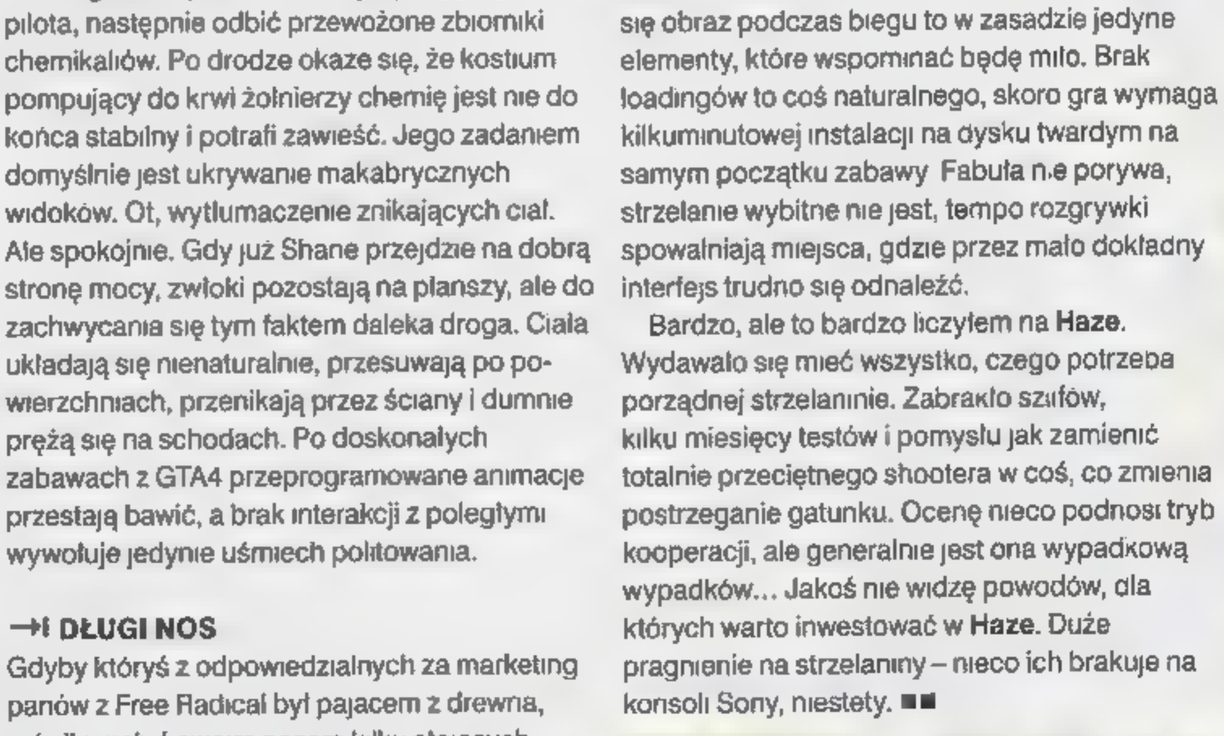
wani, fabuła wcale nie wprawia w zadumę, a momentami śmieszy. Powtarzające się kwestie ziomów z drużyny wkurzają bardzo szybko, sekcje z wykorzystaniem pojazdów wskazują, że ktoś gdzieś przysnął i puścił naprawdę niedopracowany produkt na rynek. Zbieranie naboi z ciał poległych wrogów jest słabe, a włażenie po drabinie i mocno ruszający się obraz podczas biegu to w zasadzie jedyne elementy, które wspominać będę miło. Brak loadingów to coś naturalnego, skoro gra wymaga kilkuminutowej instalacji na dysku twardym na samym początku zabawy. Fabuła nie porywa, strzelanie wybitne nie jest, tempo rozgrywki spowalniają miejsca, gdzie przez mało dokładny interfejs trudno się odnaleźć.

Bardzo, ale to bardzo liczyłem na **Haze**. Wydawało się mieć wszystko, czego potrzeba porządnej strzelaninie. Zabrakło szlifów, kilku miesięcy testów i pomysłu jak zamienić totalnie przeciętnego shootera w coś, co zmienia postrzeganie gatunku. Ocenę nieco podnosi tryb kooperacji, ale generalnie jest ona wypadkową wypadków... Jakoś nie widzę powodów, dla których warto inwestować w **Haze**. Duże pragnienie na strzelaniny – nieco ich brakuje na konsoli Sony, niestety. ■■

OCENA 5.5/10

+ WYKORZYSTANIE NEKTARU, WARTKA AKCJA
- MASA NIEDORÓBEK, POŚLIZGNIĘĆ, NIEPORozumień
ZDECYDOWANIE PONIŻEJ WSZELKICH OCZEKIWAŃ

DOBRE MOMENTY Haze ma – ze dwa – ale nie wystarczają, by zlitować się nad tym tytułem i zabawić przy nim dłużej, niż te kilka godzin kampanii. Ani wioska w deszczu, ani gigantyczna rafineria nie są tego warte.

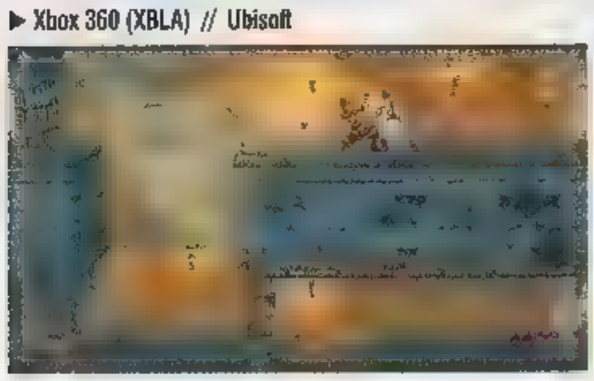


TRYB MP

O multiplayerze w Haze mówiono nie bez powodu. W końcu to Free Radical, matki i ojcowie rewelacyjnej serii TimeSplitters. Śmiesznej, dopracowanej, przemyślanej, oryginalnej. Bach! Wiadro lodowatych pomyj na głowy entuzjastów. Trzy tryby rozgrywki na siedmiu mapach w maksymalnie szesnaście osób. Jakieś pytania? Gra się jakoś tak nijako, bez podjary, raczej oschle i ospale. Zróżnicowanie ekwipunku nie istnieje, pojazdy wypadają totalnie idiotycznie, jedynie projekty map jako tako nie krzywią miny. Gdzie tu miejsce na zachwyty, jakieś formowanie klanów, potyczki na poziomie? Sam nie wiem. Cieszyć może jedynie fakt, że na średnim łączu (1MB) idzie grać bez opóźnień.

PRINCE OF PERSIA CLASSIC

▶ Xbox 360 (XBLA) // Ubisoft

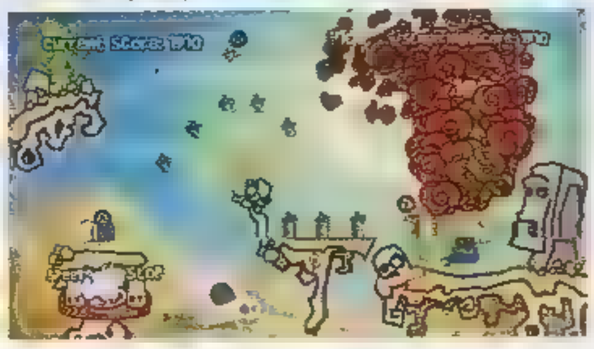


Patrząc na to, co spotkało Jetpac, Pac-Mana i przygody księcia można odnieść wrażenie, że jakość pozycji dostępnych na XBLA rośnie. Jednak płonne zapewne są nadzieje, ze trend ten się utrzyma i zapewne jeszcze nie raz przypomnimy sobie lata osiemdziesiąte nie tylko za sprawą grywalności, ale także kłującej w oczy grafiki. PoPC to stara-nowa gra. Nowa jest w niej oprawa i pewne elementy mechaniki, stare natomiast zasady, plansze i rozgrywka. Paskudny wezyr Jaffar pod nieobecność sułtana usiłuje zmusić do ożenku jego córkę, a plany te pokrzyżować może jedynie młody książę, który właśnie został zamknięty w pałacowych lochach. Ma na to jedyne godzinę! Nie ma więc czasu do stracenia, trzeba przebić się przez pełne niebezpieczeństw poziomy i – biegając, skacząc, unikając zdradliwych pułapek oraz walcząc z napotykanymi od czasu do czasu sługusami wezyra – utorować sobie drogę do komnaty księżniczki. System walki na miecze został przebudowany (teraz możemy także parować ciosy i wykonywać uniki), książę otrzymał także kilka nowych ruchów i animacji. Oprawa jest znakomita – styl przywodzi na myśl PoP: Sands of Time, animacja jest płynna, a efekty dźwiękowe i muzyka dopełniają pozytywnego obrazu całości. Gra oferuje trzy tryby rozgrywki – oprócz zwykłego Story jest także Survival i Time Attack. Nowy-stary Prince to kawał świetnej gry platformowej. Weterani przypomną sobie szczenięce lata, a osoby znające księcia tylko z nowej trylogii Ubisoftu mogą sprawdzić, jak to drzewiej bywało. ■■ **Blizz**

9.0/10

EETS: CHOWDOWN

▶ Xbox 360 (XBLA) // Klei Entertainment



Eets to gra przywodząca na myśl poczciwe Lemingi, choć raczej ogólnym zamysłem, niż zasadami. Zadaniem gracza jest doprowadzenie stworka Eetsa do błyszczącego puzzla znajdującego się na planszy. Nie mamy jednak nad pokrakiem bezpośredniej kontroli – Eets po poziomie porusza się sam. Możemy jednak umieszczać na jego drodze rozmaite przedmioty, które następnie należy uruchamiać podczas wędrówki stwora. I tak na przykład wieloryb może Eetsa połknąć i wystrzelić wysoko w górę, w niedostępne normalnie dla niego miejsce. Mamy także do naszej dyspozycji przedmioty, które mogą wywołać u niego jakieś emocje (na przykład przestraszony Eets nie będzie zeskakiwał z platformy po dojściu do jej końca). Gra zawiera ponad 120 plansz, więc na brak zabawy nie będziecie narzekać. Dzięki systemowi podpowiedzi i możliwości zobaczenia rozwiązania nie zablokujemy się na amen (choć z drugiej strony możliwość uruchomienia plansz tak, aby przeszły się same, jest – delikatnie mówiąc – dziwna). Oprócz tego znajdziemy tu także przyjemną mini-grę zręcznościową, w którą możemy zagrać nawet w cztery osoby, jednak stanowi ona tylko dodatek do tego wymagającej ruszenia makówką tytułu. **Eets: ChowDown** wykonane jest bardzo porządnie – grafika, choć dwuwymiarowa, robi bardzo dobre wrażenie. Wszystko na ekranie jest kolorowe, ładnie animowane, a do tego stworzone w bardzo fajnym stylu. Niezłe efekty dźwiękowe i przyjemna muzyczka nie drażnią nawet po dłuższym obcowaniu. Ciekawa i rozbudowana gra. ■■ **Blizz**

7.0/10

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION

▶ Xbox 360 (XBLA) // Namco

Ostatnie gry z Pac-Manem w roli głównej (np. Pac'n'Roll, czy Pac-Pix), mimo, że były naprawdę ciekawymi pozycjami, nie miały wiele wspólnego z jego korzeniami. Jeżeli jednak wydaje Wam się, że nic w tym dziwnego, bo tamta mechanika nie może dawać w XXI wieku frajdy, to jesteście w błędzie. Zasady nowego Pac-Mana nieco się zmieniły, chociaż cel zabawy nie uległ zmianie. Cały czas oczyszczamy ekran z kropek, omijamy duchy, zjadamy kuleczki dające nam możliwość pożarcia przeciwników oraz pochłaniamy owoce, aby osiągnąć jak najwyższy wynik punktowy. Tym razem jednak zabawa toczy się przez określony czas. Gdy zjemy wszystkie kulki z jednej strony ekranu, po drugiej pojawia się owoc, a gdy jego zbierzemy, po przeciwnej stronie ekranu zmienia się labirynt i ułożenie kulek. Żadnych kolejnych poziomów i przestojów, wszystko dzieje się płynnie, a z czasem także coraz szybciej. W akcji nowa formuła zabawy sprawdza się naprawdę znakomicie; krótkie, ale intensywne partie powodują, że momentami ciężko oderwać się od konsoli. Grafika jest prosta, a i bardzo przyjemna dla oka, oprawa dźwiękowa także jest bez zarzutu. Nowy Pac-Man oferuje sześć różnych trybów rozgrywki, które różnią się czasem zabawy i wyglądem plansz determinującym w znacznym stopniu sposób gry. Pac-Man CE to naprawdę znakomita pozycja, a każdy miłośnik dobrych zręcznościówek może śmiało zainwestować w nią swoje punkty. Szkoda jedynie, że kosztuje aż osiemset punktów - można takie gierki sprzedawać i za 400, jak Jetpac Refuelled... ■■ **Blizz**

8.0/10

WORMS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Team 17

Chyba każdy zna gry z serii Worms. Strategiczna, pełna humoru sena, w której naprzeciw siebie stają drużyny składające się z kilku robali i przystępują do bezpardonowej walki na śmierć i życie, zdobyła rzesze zwolenników. Nic dziwnego – były to zawsze pierwszego sortu pozycje (może z wyjątkiem trójwymiarowej odsłony, którą miałem okazję recenzować jakiś czas temu). Na szczęście wersja dostępna na Live Arcade trójwymiar ogranicza jedynie do grafiki, natomiast cała rozgrywka toczy się w dwóch wymiarach. W Worms mamy dostępny całkiem rozbudowany arsenał, jednak weterani poprzednich części będą narzekać zapewne na brak kilku znanych z nich zabawek. Gra pojedynczemu graczowi oferuje tryb treningowy, dwadzieścia coraz trudniejszych challenge'y oraz szybką rozgrywkę przeciwko robalom sterowanym przez konsolę. Jednak prawdziwe garnce miodu znajdują się w trybie rozgrywki wieloosobowej, gdzie zmierzyć się może czterech graczy zarówno przez sieć, jak i siedząc na tej samej kanapie i przekazując sobie pada z rąk do rąk. Mimo kilku szczegółów, do których można się przyczepić (jak na przykład nieco ograniczony repertuar gadek robali), to w dalszym ciągu stare, dobre wormsy i dostarczą swoim miłośnikom masy zabawy. Jeśli natomiast nigdy w gry z tej serii nie graliście, to warto się w tę pozycję zaopatrzyć, zwłaszcza, jeśli macie wielu znajomych w świecie wirtualnym lub tym rzeczywistym, bo zdecydowanie więcej frajdy gra daje podczas walki z żywym przeciwnikiem niż robalami sterowanymi przez konsolę. ■■ **Blizz**

8.0/10

CASTLEVANIA SYMPHONY OF THE NIGHT

CZYTANIE WSPAK CZASAMI SIĘ PRZYDAJE

Dekadę temu, w czasach, gdy PSXa zalewały nowe, trójwymiarowe gry, firma Konami zdecydowała się nie iść za modą i przy dostarczaniu nowej części jednej ze swoich sztandarowych serii trzymać się sprawdzonej, dwuwymiarowej formuły. I chwała im za to, bo Castlevania: SOTN okazała się jedną z najlepszych gier wszech czasów nie dzięki technicznym fajerwerkom, a wspaniałemu designowi i niezrównanej grywalności. Jej zalety bronią się zresztą do dziś, podobnie jak sam schemat rozgrywki znajdującej się na pograniczu platformówki i action-rpg. W grze przyjdzie nam pokierować krokami Alucarda, syna Drakuli, który postanowił walczyć ze swoim wampirzym rodzajem. Kiedy więc dowiaduje się, że ktoś podjął działania mające na celu wskrzeszenie władcy wampirów, wyrusza przed siebie, aby temu zapobiec.

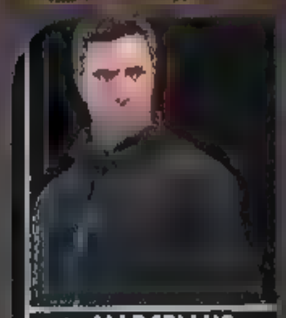
Na bohatera czeka ogromy zamek, wypełniony mnóstwem komnat do zwiedzenia, przeciwników do pokonania, zagadek do rozwiązania oraz przedmiotów do znalezienia. W czasie wędrówki Alucard będzie zdobywał nowe umiejętności i przedmioty, które umożliwią mu dotarcie we wcześniej niedostępne miejsca. Nowe bronie z kolei umożliwią mu nie tylko skuteczne pokonywanie napotkanych wrogów, ale także rzucanie dodatkowych czarów (oprócz jego własnych). Wraz z pokonanymi przeciwnikami będziemy także zdobywać punkty doświadczenia, pozwalające podwyższyć statystyki bohatera. Przygody Alucarda to naprawdę duża i dobra gra. Znajdziemy w niej kilka zakończeń, bonusowy, odwrócony zamek do zwiedzenia, dodatkowego bohatera, którym będziemy mogli ją przejść (gra się nim zupełnie inaczej niż Alucardem), oraz masę innych atrakcji. Także ciekawie zaprojektowane achievementy zmotywują zapewne fanów do dłuższego obcowania z tym tytułem. Castlevania oferuje kilkadziesiąt godzin znakomitej zabawy.

SOTN to jedna z najważniejszych gier w historii elektronicznej rozgrywki, znajdująca się w każdym zestawieniu najlepszych gier wszech czasów, na jakie natrafiłem. Wersja gry dostępna na XBLA nie jest idealna (z otwartymi ramionami przywitalibyśmy na przykład tryb szerokoekranowy, także usprawnienia graficzne to jedynie kilka podstawowych sztuczek niespecjalnie zmieniających wygląd gry). Mimo to gra jest warta każdego wydanego punkcika. ■■

9.0/10

+ WSPANIAŁY DESIGN, GENIALNY MIX PLATFORMÓWKI I RPG
− PRZYDAŁOBY SIĘ MOCNIEJSZE ODŚWIEŻENIE GRAFIKI

THE BOURNE CONSPIRACY



txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: Vivendi
- Producent: High Moon
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
RESZTA

MIELU: Strasznie bawi mnie Matt Damon mówiący, że gra jest zbyt brutalna. Ciekawe czym niby różni się od filmów, w których występuje? Jak na moje oko chciał się wykręcić od roboty. Nie żałuję, nie robi mi różnicy czy bohater ma jego gębę, czy nie. Pytanie, gdzie Damon widzi tą całą brutalność? Jeśli chcecie sprawdzić ostrą grę dla dorosłych, to kupcie starego Punishera. Jest o wiele ciekawszy niż Bourne Conspiracy. 6.5/10

JAKA TAM KONSPIRACJA... TO PRAWDZIWA WOJNA

Podobno Matt Damon odmówił udziału w tym projekcie, bo jego wizja gry o przygodach Jasona Bourne'a kompletnie rozmijała się z tym, co zaproponowali High Moon Studios (nawet niezle Darkwatch). Otóż Damon wymyślił sobie, że powinna to być przygodówka z elementami łamigłówki w stylu Mysta... Nie bardzo to wprawdzie pasuje do charakteru świetnych filmów sensacyjnych z jego udziałem, ale po ograniu Konspiracji śmiem twierdzić, że nie był to wcale taki zły pomysł.

→! DŁUŻEJ NIE ZNACZY LEPIEJ

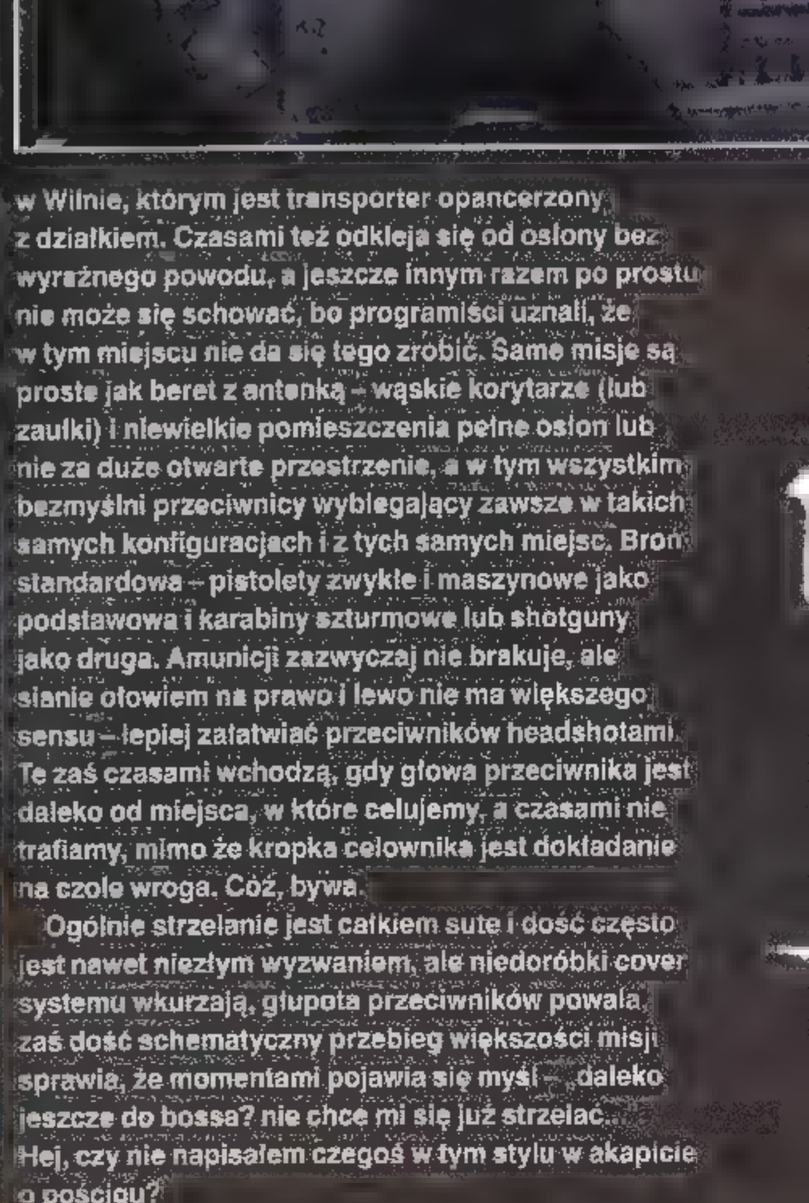
Gra nie bardzo przejmuje się scenariuszami filmów, owszem, śledzi w przerywnikach fabułę „Tożsamości Bourne'a", a także w niektórych misjach (ambasada USA w Zurychu, czy też infiltracja siedziby Treadstone), ale zazwyczaj zajmuje się odkrywaniem przeszłości superagenta. I to jest o tyle dobre, że nie trzeba w grze oglądać rzeczy znanych ze srebrnego ekranu. Niestety schemat misji jest dość, cóż... Schematyczny. Zazwyczaj jest sobie jakiś zły koleżka do odstrzału trzeba do niego dotrzeć, przebijając się przez dziesiątki jego popleczników. Najczęściej strzelając do nich, ale czasami też okrutnie ich okładając w Jasonowym stylu.

Gra jest klasyczną strzelanką tpp z elementami mordobicia w tych momentach, gdy przeciwnicy okrążają Bourne'a, albo nadchodzi moment spotkania z bossem. Jest tu też maleńka szczypta prymitywnej skradanki (pokradnij się do strażnika i zabij). No i odrobina mocno niedorobionego pościgu samochodowego, któremu bardzo, ale to bardzo daleko do dynamiki i efektowności filmowych sekwencji – sterowanie jest dość luźne, samochód się nie niszczy, policja robi za pachołki. Dodatkowy problem jest taki, że pościg trwa zbyt długo, a jest na tyle przeciętny i liniowy, że ma się go dość po pierwszym przerywniku QTE, a to dopiero początek. I tak jest z całą niemal grą – niepotrzebnie starano się sztucznie wydłużyć czas jej trwania do około 10 godzin, co potencjalnie dobrą zabawę zamieniło w modlitwę o szybki koniec. Wystarczyłoby pięć, może sześć godzin, a miałbym poczucie intensywnej przygody, niezbyt wprawdzie wybitnej, ale jednak dość satysfakcjonującej. Takiej wiecie, filmowej. Nawet nieco w stylu Uncharted powiedziałbym, albo sięgając głębiej w przeszłość – Rise to Honour z Jetem Li.

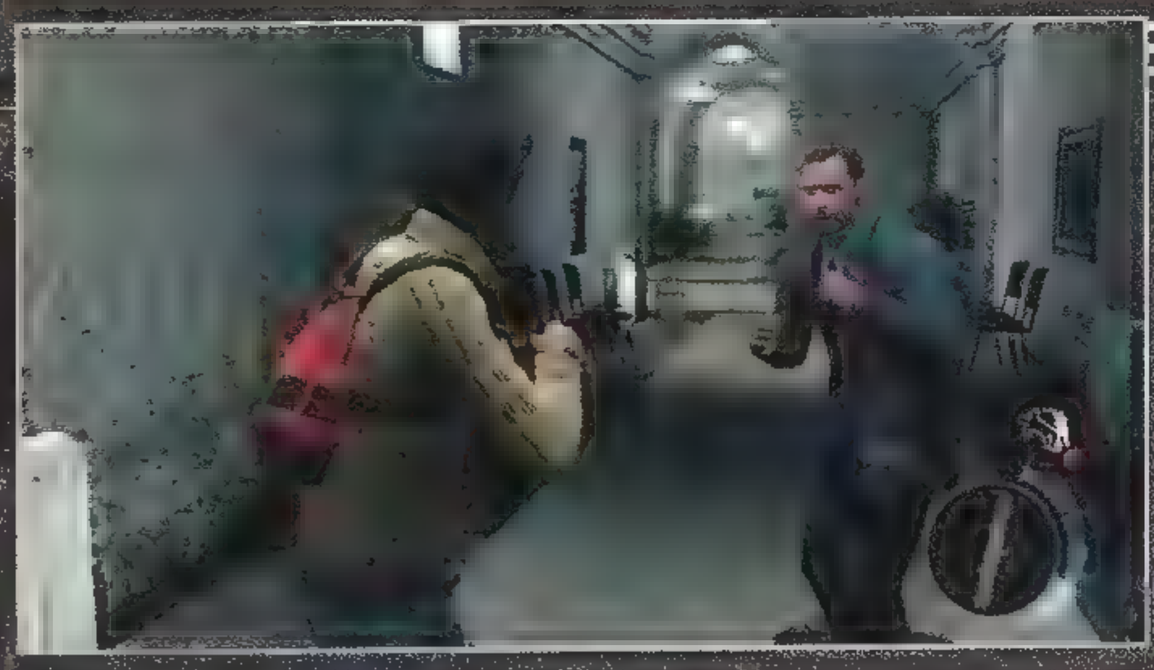
→! LICENCJA NA CELOWANIE

Podczas momentów strzelankowych nie można napierać na ramboida, Jason to w końcu agent, a nie komandos. Stąd też gra wykorzystuje cover system, ale działa on co najmniej niepewnie – postać z opóźnieniem reaguje na komendę schowania się, co potrafi nieźle wkurzyć podczas walki z bossem w Wilnie, którym jest transporter opancerzony z działkiem. Czasami też odkleja się od osłony bez wyraźnego powodu, a jeszcze innym razem po prostu nie może się schować, bo programiści uznali, że w tym miejscu nie da się tego zrobić. Same misje są proste jak beret z antenką – wąskie korytarze (lub zaułki) i niewielkie pomieszczenia pełne osłon lub nie za duże otwarte przestrzenie, a w tym wszystkim bezmyślni przeciwnicy wybiegający zawsze w takich samych konfiguracjach i z tych samych miejsc. Broń standardowa – pistolety zwykłe i maszynowe jako podstawowa i karabiny szturmowe lub shotguny jako druga. Amunicji zazwyczaj nie brakuje, ale sianie ołowiem na prawo i lewo nie ma większego sensu – lepiej załatwiać przeciwników headshotami. Te zaś czasami wchodzą, gdy głowa przeciwnika jest daleko od miejsca, w które celujemy, a czasami nie trafiamy, mimo że kropka celownika jest dokładanie na czole wroga. Cóż, bywa.

Ogólnie strzelanie jest całkiem sute i dość często jest nawet niezłym wyzwaniem, ale niedoróbki cover systemu wkurzają, głupota przeciwników powala, zaś dość schematyczny przebieg większości misji sprawia, że momentami pojawia się myśl – „daleko jeszcze do bossa? nie chce mi się już strzelać". Hej, czy nie napisałem czegoś w tym stylu w akapicie o pościgu?



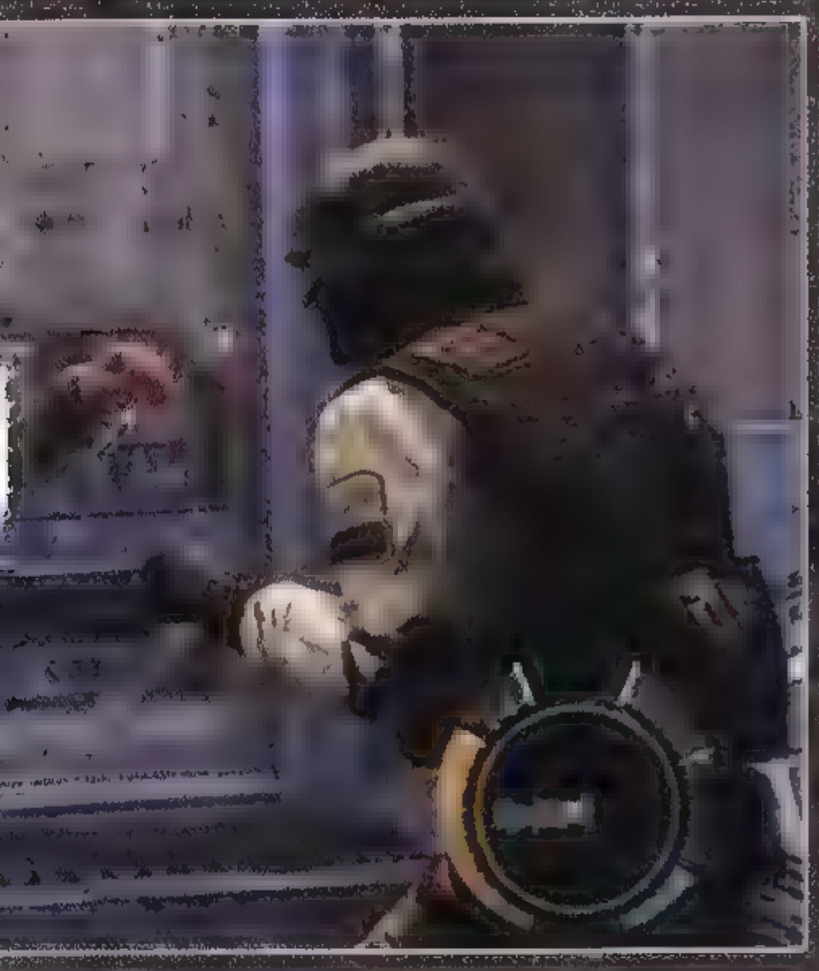
CZASOWKA: Misje na czas są w większości przypadków zaprojektowane tak, żeby dało się na luzaku zdążyć. Ale i tak widok szybko umykających sekund sprawia, że łatwo o błąd i w jego konsekwencji śmierć. Zresztą, tu w ogóle ginie się dość często.



UJĘCIE, CIĘCIE
Tylko na początku walczący pokazani są z boku, potem ujęcia się zmieniają, co nierzadko poważnie utrudnia orientację. Szczególnie, gdy kamera znajdzie się za plecami Bourne lub jego wroga, bo wtedy jeden z nich znika i trzeba walczyć na ślepo. Takie drobne urozmaicenie...

ECH... ŻYCIE Odnawia się oczywiście automatycznie, co od czasów pierwszego Halo stało się niepisanym standardem w grach wszelakich. Jeden wyjątek – nie podczas bijatyki na pięści z szeregowymi przeciwnikami.

MA WIZJE!
Jason ma specjalną umiejętność, która pozwala mu zobaczyć wyraźniej przeciwników czy interesujące przedmioty lub miejsca, w które warto przycelować – na parę sekund pojawiają się na mini-mapie oraz odróżniają się kolorem od szaro-białego filtra spowijającego ekran. Jej użycie na wyższych poziomach trudności zużywa adrenalinę, ale na easy można się nią posługiwać non-stop. Nie wiem tylko czemu czasami działała tak, że automatycznie namierzała jednego z wrogów, co umożliwiało szybką eksterminację, a czasami nie. W sumie przydatność tej zdolności jest niewielka, a szkoda, bo potencjał jest.



→I Z WYKOPEM
W momentach, gdy przeciwnik podejdzie za blisko, uruchamia się sekwencja mordobitna – kamera zajmuje miejsce z boku i się zaczyna. Jason zna kilka trzyciosowych kombosów, których miksowanie demoluje przeciwników. Szkoda tylko, że czasami niechętnie wykonuje polecenia i reaguje z opóźnieniem na wduszanie przycisków. Jest też blok; niezbędny, bo wrogowie mają oczywiście o wiele większą wytrzymałość, niż agent. No i oczywiście superatak w stylu

momenty starć z przeważającymi siłami, bo wcale nie jest łatwo ją sobie nabić.

Szefowie są odporni – czasami potrzeba około dziesięciu superataków, żeby ich załatwić, a niektóre pojedynki trwają po kilka minut. I niby fajnie, ale system walki jest niezbyt skomplikowany, a walki szybko tracą na atrakcyjności – w filmach są krótkie i intensywne, tu – zbyt łatwe, zbyt długie i zbyt schematyczne. Zamiast maszyny do zabijania mamy kolesia potrzebującego setki morderczych na pierwszy rzut oka ciosów, żeby powalić bossa.

→I NO CÓŻ
Oprawa jest niezła, ale to nic wybitnego – czasami jest całkiem ładnie (biblioteka na uniwerku, terminal lotniska), czasami brzydko (paryskie dachy nocą, dom i jego okolice na prowincji). Nie chrupie, to plus, kolejnym są nieźle wyglądające postacie (oprócz Bourne'a...) Ale nie ma żadnego wow-momentu – eksplozje takie sobie, efektów niewiele. Bourne

Gra naszpikowana jest sekwencjami QTE, jak trawniki na blokowiskach śliskimi, smrodliwymi pułapkami. Kilka sekwencji jest nawet fajnych, ale, jak jest zresztą z większością tych „fajnych" rzeczy w tej grze, zaczynają w końcu nudzić, bo jest ich tu po prostu za dużo. Pod koniec gry już naprawdę machinalnie wduszałem przyciski, zwłaszcza podczas kontrowania ciosów w starciach z bossami.

Soundtrack miał być plusem (remiksy Paula Oakenfolda z filmów), ale jest w najlepszym przypadku przeciętny, teksty wypowiadane są z przesadnym zaangażowaniem, okrzyki wrogów głupawe i przerysowane, a odgłosy broni tylko przyzwoite. I tak jest z prawie wszystkim w Bourne Conspiracy.

Niby gra jest napakowana masą różnych elementów, a programiści starali się urozmaicić rozgrywkę, ale – nie sądziłem, że to powiem – jest po prostu za długa. Przez takie proste, sute, filmowe strzelaniny powinno się śmigać jak burza z poczuciem pewnej wszechmocy. A już z całą pewnością takie gry nie mogą być sztucznie rozwlekane, bo co z tego, że są urozmaicenia, skoro wszystkie co do jednego trwają za długo i z czasoumilaczy zmieniają się w monotonne obowiązki?

Gdyby skrócić każdą misję i walkę na piąchy, gra od razu zyskałaby na dynamice i ocenie. Bo jest, mimo wielu wyłapanych przeze mnie uchybień, niezła i do pogrania. Ale lepiej sobie ją dawkować. ■■

SUPERATAK W STYLU JASONA TO MORDERCZA SEKWENCJA CIOSÓW CZĘSTO Z WYKORZYSTANIEM ELEMENTU OTOCZENIA LUB PRZEDMIOTU

Jasona – mordercza sekwencja ciosów lub wykorzystanie jakiegoś elementu otoczenia (np. łbem o umywalkę) lub przedmiotu (dźgnięcie długopisem) pokazane jako scenka przerywnikowa. Na jego odpalenie pozwala pasek adrenaliny nabijający się po celnych ciosach lub strzałach (ale te drugie, nawet headshoty, nie nabijają go tak szybko, jak plomby). Pasek składa się z trzech segmentów, co pozwala na szybkie wyeliminowanie takiej właśnie liczby wrogów w efektownej sekwencji QTE. Działa to również przy strzelaniu – można maks trzech typów załatwić w kilka sekund, choć wygląda to już o wiele mniej efektownie. Ale ja oszczędzałem zazwyczaj adrenalinę na walki wręcz lub naprawdę trudne

rusza się jak marionetka na sznurkach, przeciwnicy zawsze robią to samo i tak samo – animacje śmierci są chyba ze trzy, a że samych headshotów miałem kilkaset, (wrogów jest naprawdę multum, wybiem tak mniej więcej batalion), to się ich naoglądałem do wy... Przesytu. Miętowy opłatek poproszę.

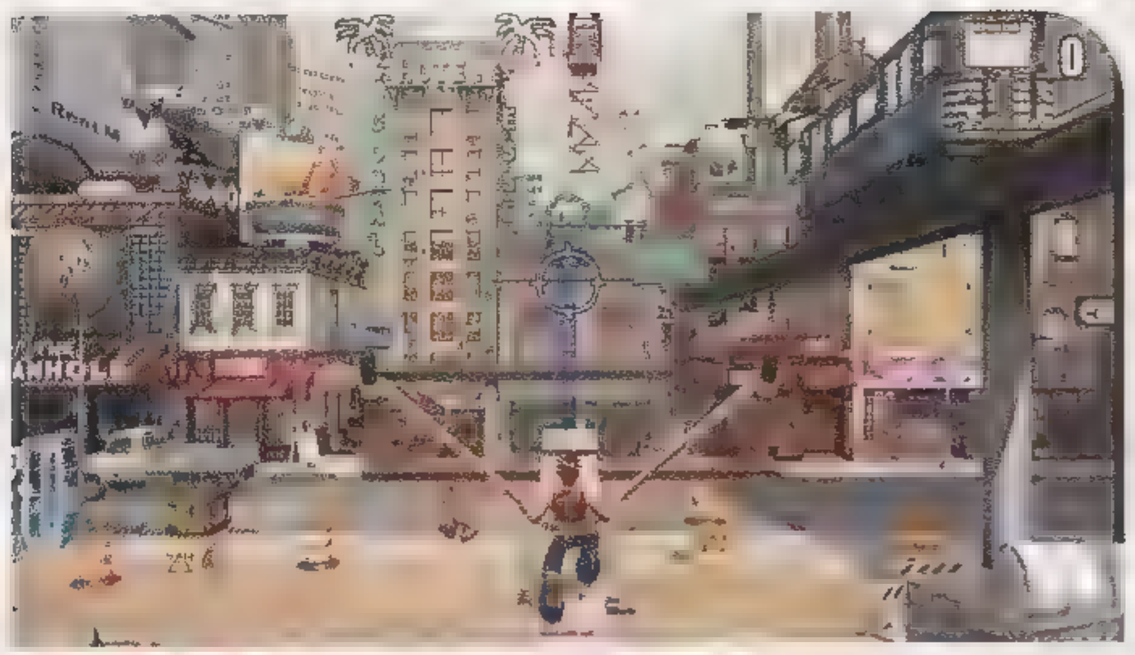
Ha, a sterowanie? Nawet nieźle, ale momentami wkurza – zwłaszcza gdy chciałem się obrócić w ciasnym miejscu lub szybko wycofać, a Jason dostawał nóg z ołowiu i trwało to lata. Podczas bijatyki poruszanie się też jest słabawe i ciężko w trudnych sytuacjach (dwóch na jednego, ten drugi strzela) odgrodzić się przeciwnikiem od zagrożenia.

OCENA

7.1/10

+ SPORO CAŁKIEM UROZMAICONEGO GRANIA
– ZA DŁUGIE MISJE, MNOGOŚĆ NIEDORÓBEK

„JESTEM BOURNE, JASON BOURNE". NO JAK TO BRZMI?



PAIN

GŁUPOTA BYWA BOLESNA

txt: GULASH

Na serwerach PlayStation Store i Xbox Live Arcade leży sporo gier, a ich liczba będzie się stale powiększać. Część z nich jest żenująca, część to starocie i klasyki, w część da się zagrać, ale czasami trafią się prawdziwe perełki. Jak choćby **Pain**, który nie tylko jest zabawny, ale przy tym ładny, prosty i modny.

Zasady są proste: wystrzeliwujemy z wielkiej katapulty gostka, a następnie patrzymy co zdemoluje, jak się połamie i jak nas za to ocent konsola. Fizyka jest świetna – ludek imieniem Jarvis odbija się bardzo przyjemnie, słychać też (i normalnie aż czuć!) jego ból. Widok gościa taranującego z bańki szyld, rozwalającego stragan, wybijającego szybę, a następnie potrącanego przez nadjeżdżający samochód mimowolnie wywołuje uśmiech rozkoszy. Zupełnie nie wiem czemu. Można także delikatnie kierować jego lotem już po wystrzeleniu przez strzelanie różnych póz – klania się aftertouch w Burnoucie, Jarvis może też próbować łapać przedmioty, obok których przelatuje. Terenem działań jest ulica w mieście; pełna szyldów, koszy na śmieci, stoików, szyb, krótko mówiąc – idealnie nadająca się do tego celu. Plansza jest tylko jedna, więc można ją w spokoju wymasterować odkrywając kolejne niuanse. Autorzy nie zapomnieli o kilku wariacjach podstawowego trybu – w Spank The Monkey trzeba „zestrzelić" rudkiem wszystkie małpy czające się w okolicy, z kolei Mime Toss... Hehe, trzeba podczas lotu złapać lewitującego w powietrzu francuskiego mima (koniecznie w koszulce w paski i szykownym berecie, z pomalowaną na biało twarzą i mówiącego „mon dieu"!) i cisnąć nim w taki sposób, by rozbił jedną z kilkunastu szyb. Jest też sporo rzeczy do odblokowania – nowe tryby, poziomy trudności, czy choćby postacie. Pojawił się nowy tryb do zassania (za darmo), być może będą też nowe plansze...

Pain jest przede wszystkim genialną multiplayerową zabawką na kanapowe posiadówki ze znajomymi. Po pierwsze, gra wymaga skupienia uwagi, gdy przyjdzie kolej następnego gracza, na kilkanaście sekund, co często podczas ożywionej dyskusji połączonej ze spożywaniem jest wręcz idealnym rozwiązaniem. Po drugie – zabawa na zasadzie „podaj dalej pada" niweluje konieczność dokupowania kolejnych kontrolerów. A po trzecie i najważniejsze – jest komiczna i na sto procent będzie budzić wesołość wśród zgromadzonych. No i wygląda next-genowo, czego o wielu grach z oferty wymienionych na początku sk epów powiedzieć nie można. ■■

OCENA 7.0/10

+ NIEDROGA, Z OLBRZYMIM POTENCJAŁEM, ZABAWNA W MULTI
- TYLKO JEDNA PLANSZA, BRAK ONLINE'A

DOBRA, TANIA GRA NA IMPREZKI

DARK MIST

▶ PS3 (PSN) // Game Republic

Przez długi czas myślałem, że gra twórców Genji będzie action-rpgiem. Akcja pokazana jak w Zeldzie na handheldach, urocza mangowa bohaterka z łukiem, piękne wybuchy, które wyglądały jak efekt rzucenia czaru. Nic podobnego, to staroszkolny shooter pełną gębą. Zabawa polega na robieniu w kółko tego samego – wejść do małego pomieszczenia, nie zdejmować palca ze spustu, strzelać aż wszyscy padną. Przeciwnicy kręcą się w kółko i próbują wskoczyć na bohaterkę. Gdy im się uda, trzeba machać Sixaxisem, żeby ich strącić. Wyzwanie stanowią bossowie, bo oni przynajmniej atakują. Omijanie ich strzałów nie jest proste, gdy wyskoczy ich dwóch albo trzech jednocześnie. Tym bardziej, że sterowanie byłoby podobne do Geometry Wars, gdyby tylko dało się ustalać kierunek strzału prawym analogiem. Nie da się, więc za każdym razem trzeba się ustawić przodem do przeciwnika. Ciężko nazwać to ewolucją. To duży krok w tył, a życia są tylko trzy i po śmierci trzeba powtarzać poziom od początku. Jeśli chcecie na chwilę przerwać grę, to bardzo mi przykro, ale nie ma takiej opcji, musicie kontynuować, bo inaczej trzeba będzie zaczynać od samego początku. Dziwnym trafem nie ma możliwości zapisania stanu gry. Wesołki z Game Republic dawno nie robili sobie żartów z graczy (ostatnim był Giant Enemy Crab), to teraz musieli nadrobić. **Dark Mist** to oldschoolowy tytuł w nowych szatach, śliczna, kolorowa gra, która niestety szybko staje się nudna.

■■ Mielu 5.0/10

TOY HOME

▶ PS3 (PSN) // Game Republic

Pod wielgachną plazmą dumnie pręży się PlayStation 3, które zapewnia rozrywkę całej rodzinie przez dni i noce. Nie, zaraz. Całej rodzinie to może jednak nie, bo na PS3, podobnie jak na Xboxa 360, brakuje gier dla najmłodszych, prostych i ładnych zabawek do ogarnięcia przez kilkulatka. Właśnie wśród niedrogich gier z PlayStation Store można takich gier szukać, a jedną nich niewątpliwie będzie **Toy Home**. Gracz za pomocą wychylania Sixaxisa kieruje niewielkim samochodzikiem-zabawką, szalejąc po planszach oddających dom naturalnej wielkości. Kuchnia, pokój dziecinny, salon – tak, tak, klania się kultowe Micro Machines. Z tym, że w **Toy Home** głównym trybem gry nie jest współzawodnictwo w wyścigu, a zaliczanie checkpointów i zbieranie złotych monet. Są oceny za przejazd i rankingi, które pokazują liczbę zdobytych punktów. Oczywiście jest również multiplayerowy wyścig dla dwóch osób, także online.

Gra nie byłaby fajna, gdyby nie Havok, który liczy fizykę – masę rzeczy można potrącić i przesunąć wszędzie czają się bonusy. Tras jest osiem i można na luzaku chwilkę na nich pośmigać. Oczywiście nie zachęcam do tego czytelników enpiusa, bo jest masa o wiele bardziej wartościowych pozycji do ogrania, ale jeśli szukacie jakieś popierdółki dla maluchów albo upierdliwego kikuletn ego kuzynka, który akurat wpadł z wizytą – z pewnością po zapuszczeniu **Toy Home** będz e machał Sixaxisem w zachwycie gapiąc się na ekran. **■■ Gulash** 5.4/10

RIFF: EVERYDAY SHOOTER

▶ PS3 (PSN) // Sony

Uwielbiam tę branżę. Za każdym razem, gdy pomyślę, że nic nowego nie da się wymyślić, ktoś szybko wyprowadza mnie z błędu. Riff to wariacja na temat Geometry Wars stworzona przez człowieka zainspirowanego grami muzycznymi. Lata sobie zbitek pikseli i strzela do wszystkiego co się rusza, dbając o to, by nic go nie dotknęło, bo to oznacza wielkie bum. A ze żyć dużo nie ma, a przeciwników na ekranie jest zatrzęsienie, to ukończenie gry jest bardzo trudne. Niby trzeba przetrwać na ośmiu planszach do czasu, aż skończy się lecący w tle utwór muzyczny, ale to wyzwanie dla hardcore'owców. Każda plansza jest inna, inaczej aktywowane są combosy, dzięki którym da się wyczyścić na moment nawet cały ekran. Raz trzeba zniszczyć przelatujący klocek, a gdy wybuchnie strzelać w falę uderzeniową, by ją powiększyć i liczyć, że obejmie przeciwników. Innym razem chodzi o zniszczenie kolorowej plamy. Jeśli jest połączona ledwo widoczną linią z inną plamą, obie wybuchną zostawiając za sobą małe świecące kwadraciki – to punkty, za które można dokupić więcej żyć, albo odblokować wybraną planszę, by dało się grać tylko na niej. Niestety nie da się zmienić broni.

Niszczeniu przeciwników towarzyszą krótkie dźwięki (riffy, akordy) komponujące się z melodią. Szkoda, że tylko w ten sposób można wpływać na muzykę. Gra wygląda obłędnie, tło momentami faluje, coś wybucha, kolory zmieniają się jak w kalejdoskopie. Kapitalna zabawka, wciąga jak bagno. **■■ Mielu** 8.0/10

PIXELJUNK RACERS

▶ PS3 (PSN) // Q-Games

Nie przypominam sobie gry, która umożliwiałaby zabawę siedmiu osobom na jednej peestrójce, ale jeśli takiej szukacie, właśnie ją znaleźl ście. Pomijając trudności w zebran u w jednym miejscu siedmiu graczy z Sixaxisami, jest to jeden z nie icznych plusów tych wyścigów małych samochodzików których bezpośrednio nie można kontrolować... Jeżdżą same, a gracz co najwyżej zw ększa, lub zmniejsza ich prędkość i zmienia pas. Wszystko fajnie do momentu, gdy samochodziki rozpędzą s ę tak, że prawie ich nie widać. Wtedy o jakimkolwiek sterowaniu w ogóle nie ma mowy. Z trasy nie da się wypaść, co najwyżej można w kogoś przywalić. Brzmi intrygująco? Zgadza się, nie brzmi. Po k.ku minutach zaczyna wiać nudą i nie pomaga tryliard różnych trybów gry. Wymijanie slalomem samochodzików poruszających się w żółwim tempie jest tak samo „wciągające", jak zwykle wyścigi. Online nie da się zagrać, bo ktoś zupełn e zapomniał o zaimplementowaniu tego trybu. Można spróbować sił w turniejach, co byłoby fajne, gdyby za wygraną przyznawano jakieś ciekawe nagrody. Nic z tego, może na Xboksie achievementy przyciągnęłyby kogoś do tego tytułu. Oczywiście, jeśli się ktoś uprze, pogra nawet kilka godzin. Może nawet przymknie oczy i nie zauważy biedy panującej na i wokół toru. Nie rozumiem, goście mają do dyspozycji wielką moc PS3, a nie potrafą z niej prawie niczego wydobyć. Jedyne za co można ich podziwiać, to ograniczenie czasu ładowania danych niemal do zera.

■■ Mielu 4.0/10

THE WORLD ENDS WITH YOU

OTWARTA KSIĘGA Bohaterowie są niewidzialni, ale słyszą myśli mieszkańców Tokio. Czasami muszą pomóc im rozwiązać problemy – przesyłają im do umysłów myśli i ludzie w potrzebie doznają olśnienia.

Cel-shading pierwsza klasa, animacja niczego sobie, a setki totalnie różnych postaci mijanych na ulicach to prawdziwe mistrzostwo. Gra wygląda super, a brzmi jeszcze lepiej. Kto by pomyślał, że na katridżu uda się upchnąć aż tyle piosenek. Trochę J-popu, mocniejszych rockowych kawałków, jest też hip-hop i kilka innych instrumentalnych melodii. Soundtracku szukajcie na angielskim iTunes.

7 DNI ŻYCIA Gracze walczą o życie działając w parach, ale zwycięzca może być tylko jeden.

BEZ DWÓCH PAR OCZU I TRZECH RĄK ANI RUSZ

Z wieloma nietypowymi systemami walki w grach rpg miałem do czynienia i różne pomysły na wykorzystanie dwóch ekranów DSa widziałem, ale przy **The World Ends With You** szczęka mi opadła. Potyczki z tworami zwanymi Noise toczą się na obu ekranach jednocześnie (!) i trzeba w ich czasie sterować dwiema postaciami (!!) – na dolnym śmiga Neku, bohater gry, a na górnym jego partner. Krzyżak służy do wyprowadzania ciosów pomocnikiem, stylusem ogarnia się ruchy Neku. Owszem, można pozostawić drugą postać pod opieką sztucznej inteligencji, ale w przypadku cięższych walk, na przykład z bossami, nie zdaje to egzaminu.

→I TWÓJ STYL

Wszystko w tej grze jest dziwne. Nie chcę przez to powiedzieć, że blisko jej do tworów pokroju Killer 7, ale to nie jest typowa przygodówka, ani typowy rpg. Począwszy od cel-shadowanej grafiki przypominającej Jet Set Radio, przez nietypowy system walki, na pokręconej fabule skończywszy. Nastolatek Neku jest samotnikiem i najlepiej czuje się, gdy nikt nie zwraca na niego uwagi. Jego marzenie się spełnia, chłopak trafia do alternatywnej rzeczywistości, gdzie nikt nie może go dostrzec. No, może poza kilkoma osobami – graczami biorącymi udział w zabawie stworów zwanych Reapers. Gracze muszą przeżyć siedem dni wykonując rozmaite zadania. Jeśli ich nie zaliczą, zostaną wymazani, kończąc swój żywot.

O co chodzi? Autorzy nie spieszą się z wyjaśnieniami, w zamian pozostawiając gracza z nastoletnimi bohaterami i ich problemami. Trudno się z Neku identyfikować, jest zamknięty w sobie, chamski, opryskliwy; najgorszy z możliwych typów zbuntowanego nastolatka. Oczywiście, zdąży się zmienić przez te siedem dni (a może znacznie więcej...). Jeśli dacie grze szansę może, podobnie jak mi, spodoba Wam się to, że podjęto w niej próbę dialogu z młodymi graczami (głównie Japończykami), którzy trochę zagubili się w świecie konsumpcji, szalonczej gonitwy za nowymi trendami, beznadziejnej i bezsensownej walki o wyróżnienie się z tłumu. Nie bez powodu bohaterowie nie są mieszkańcami jakiejś magicznej krainy zamieszkiwanej przez Chocobosy i Weapony. To dzieciaki z Tokio wyglądające jak postacie wyrwane z anime. Tetsuya Nomura zadbał o to, by wyglądali tak bardzo trendy, jak tylko japońscy turbolanserzy mogą to sobie wyobrazić. Ci lanserzy lubią grać, więc zrobienie gry o nich i dla nich to najlepszy sposób, żeby z nimi pogadać.

→I MAJTKI NA SPODNIE

Wygląd bohaterów się nie zmienia, chociaż jeden z elementów rozgrywki polega na robieniu zakupów w sklepach z ciuchami. Ubrania odpowiadają zbrojom w „normalnych" jrpgach, ale nie tylko podnoszą statystyki Miasto (a dokładnie dzielnica Shibuya) podzielone jest na części, a w każdej co innego jest na topie. Trzeba zwracać uwagę na to, czy noszony przez Neku ciuch nie jest obciachowy, bo może to na przykład obniżyć siłę ataków o połowę. Słabo?

A skoro mowa o walce, jest ona trochę chaotyczna, a e da się przeżyć. Gdy Neku spunktuje przeciwnika, przekazuje partnerowi kulę zielonej energii Ma on wtedy szansę zaatakować z większą siłą i odbić kulę z powrotem, by ciosy Neku były jeszcze silniejsze Można więc skupić się na przekazywaniu energii i podążaniu wzrokiem za zie oną kulą. Gorzej, gdy wyskoczy pięciu albo ośmiu przeciwników naraz. Wtedy trzeba opanować sztukę szybkiego rzucania okiem na oba ekrany. Neku ma do dyspozycji około trzystu ataków. Każdy przypisany jest kolorowej pinezce – zdobywa się je na przykład w walkach. Niestety, wiele ciosów wyprowadza się w ten sam sposób (kreśląc stylusem okrąg ub dotykając wybranego punktu na ekranie) i konsola trochę się gubi Czasami zamiast atakować bohater podbiega do przeciwnika albo chce walczyć zamiast uciekać. Bywa to stresujące, ale zawsze można na moment zmniejszyć poziom trudności, by za chwilę wrócić do wyższego.

→I POTĘGA GENIUSZU

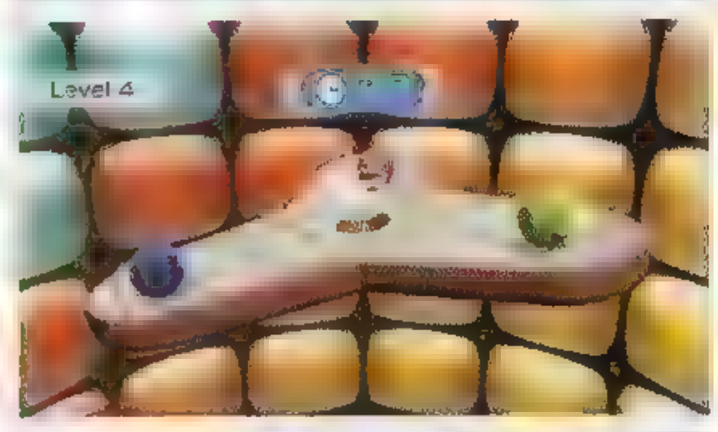
Przeciwnicy są bardzo ruchliwi, chętnie atakują, a dwójka bohaterów dzieli wspólny pasek energii. Walki to nie kaszka z mleczkiem, ale to od gracza zależy, kiedy i z kim chce s ę zmierzyć. A także – na jakim poziomie doświadczenia wejdzie do walki i z iloma grupkami przeciwników po kolei się zmierzy. Obniżenie levelu, zwiększenie poziomu trudności i ustawienie czterech walk pod rząd brzmi jak samobójstwo, ale owocuje lepszymi nagrodami za wygraną i błyskawicznym dopływem punktów doświadczenia. W żadnej innej grze nie widziałem tak rewelacyjnego pomysłu na levelowanie postaci. Jest to również doskonała zabawa, zastanowicie się dwa razy zanim zagracie na ostro.

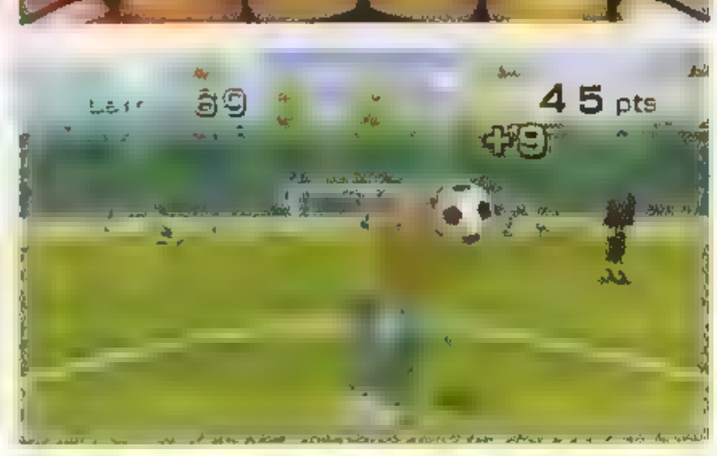
O grafice i muzyce krótko w ramce. Teraz czas na podsumowanie. Ciężko uwierzyć, ze to gra na DSa. Długa (w dwanaście godzin może pęknie) i rozbudowana Przytłaczała mnie liczba dostępnych opcji – nie jest to tytuł, w który szybko można wsiąknąć. Wymaga od gracza czasu, ale nagradza go nawet, gdy ten odłoży ją na półkę na kilka dni. Za każdy dzień, gdy konsola jest wyłączona, gra nalicza punkty doświadczenia. Wpadlibyście na to?

Świetna zabawka, choć z początku trochę mało przystępna, a bohater jest takim dupkiem, że z miejsca człowiek ma ochotę dać mu z zęby. Ale z czasem coraz ciężej odejść od konsoli. Brawo Square Enix, oby więcej tego typu nowych, świeżych gier. Bez Final Fantasy w tytule. ■■

8.8/10

+ ODJECHANY SYSTEM WALKI, LEVELOWANIE POSTACI, FABUŁA
- NIECO CHAOSU W CZASIE WALK. PRZYDAŁBY SIĘ TEŻ JAKIŚ TUTORIAL





FUTBOL **Główkowanie tylko z pozoru wydaje się proste. Piłki (oraz korki, a także głowy misiów koala) niby lecą tylko w trzech kierunkach (lewo, prawo, środek), ale spróbujcie po serii wychyleń w obie strony, w ciągu ułamka sekundy stanąć idealnie prosto. Wątpię, by udało się Wam za pierwszym razem. Ale właśnie dlatego jest po co do Wii Fit wracać.**

Wii FIT

NINTENDO OD DZIŚ TAPETUJE BIURA BANKNOTAMI

Kiedy japońska firma po raz pierwszy pokazała Dual Screena, gracze wątpili w sukces maszynki. Przy prezentacji Wii złych wróżb było jeszcze więcej. Premiera Wii Balance Board nie różniła się od poprzednich dwóch pod tym względem. Teraz wiadomo już, że wszystkie trzy sprzęty osiągnęły ten sam cel: gigantyczny sukces komercyjny. Od dłuższego czasu byłem przekonany, że **Wii Fit** przyniesie górę forsy, zwłaszcza patrząc na rozkręconą kampanię reklamową pełną sloganów o zdrowym trybie życia i ćwiczeniach w domowym zaciszu. Osobiście jednak średnio byłem zainteresowany projektem, traktując to jako ciekawostkę i sposób firmy na przyciągnięcie nie-graczy do konsoli. Szczególnie spore wątpliwości miałem odnośnie przydatności Wii Balance Board do czegoś więcej, niż ewentualnego sequela **Wii Fit**. Ćwiczenia ćwiczeniami, ale nie wierzyłem, że da się za pomocą tego urządzenia grać. Teraz mam jednak tygodniowy kontakt z **Wii Fit** za sobą. Ćwiczyłem regularnie, codziennie, dzieląc czas równo między wszystkie cztery rodzaje zabawy. I musiałem zmienić niektóre ze swoich opinii.

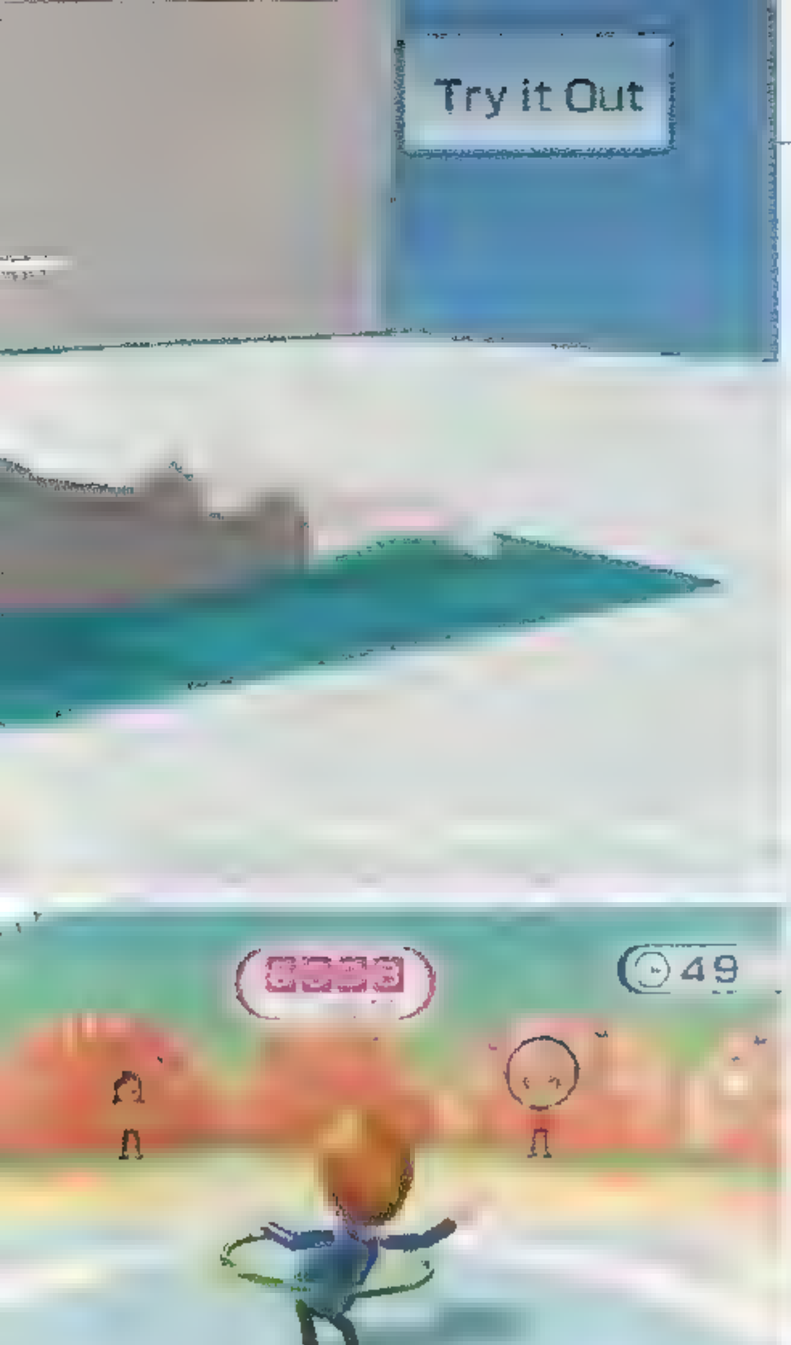
→! CZTERDZIESTOLATEK

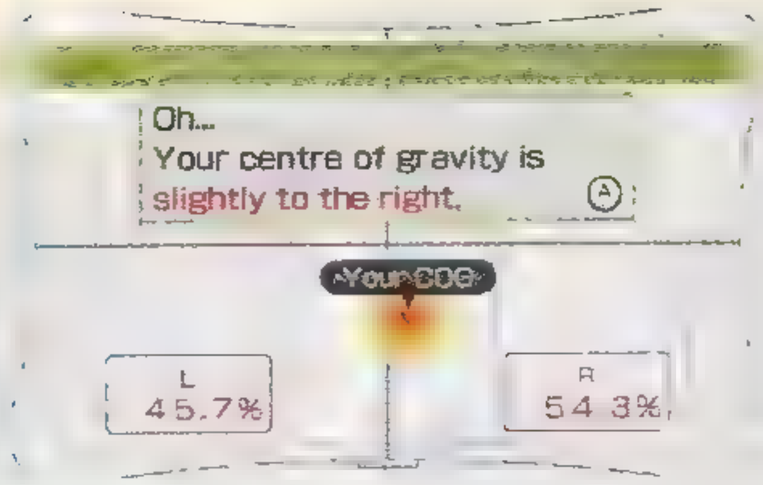
Kontakt z **Wii Fit** trzeba rozpocząć od stworzenia własnego profilu. Jest to istotne z tego względu, że Balance Board działa mierząc siłę nacisku na poszczególne części swojej powierzchni, więc potrzebuje wartości wyjściowej. Po wybraniu osobistego Mii-ludka, podaniu wieku oraz wzrostu, konsola przeprowadza pierwsze badanie – waży gracza, oblicza BMI (stosunek wzrostu do wagi), pokazuje środek ciężkości jego ciała oraz rozkład ciężaru na obie stopy. Potem wyznacza jeszcze dwa proste zadania, polegające głównie na balansie ciałem, na podstawie których oceniana jest forma delikwenta wyrażona w latach. Tę informację należy potraktować z przymrużeniem oka, bo wystarczy, że jedno ćwiczenie pójdzie gorzej, by się okazało, że jesteśmy dwa razy starsi niż w rzeczywistości. Taki test najlepiej przeprowadzać codziennie, a przynajmniej przy każdym włączeniu gry, gdyż wszystkie dane są zapisywanie na wykresach, dzięki czemu łatwo można śledzić swoje postępy. Dostęp do tych informacji da się zastrzec hasłem, jeśli ktoś czuje taką potrzebę, a także wyznaczyć sobie docelowe BMI w ustalonym przedziale czasowym. Rewelacyjnym dodatkiem jest możliwość dodania Wii Fit Channel do głównego menu konsoli, dzięki czemu bez wkładania płytki z grą można prześledzić swoje dotychczasowe wyniki, a nawet przeprowadzić wspomniany, codzienny test. Prosto, szybko i wygodnie. No ale żeby dostrzec jakiś postęp, trzeba wpierw nieco poćwiczyć, więc czas na kilka słów o tym, co właściwie najnowszy wysysacz kasy Nintendo oferuje

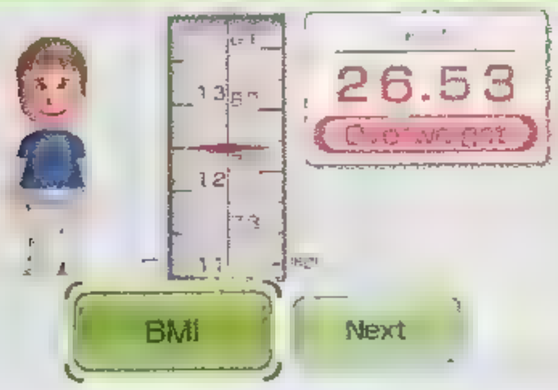
DLA WSZYSTKICH **Wii Fit pozwala stworzyć własny profil maksymalnie ośmiu osobom, czyli bawić się może cała rodzina wraz z sąsiadami. Jeśli chcecie tylko pokazać komuś grę, wybierzcie opcję Trial, która daje dostęp do kilkunastu wybranych mini-gier.**

→! POT

Na płycie zawarto nieco ponad czterdzieści konkurencji, które podzielono na cztery kategorie. Yoga to najprościej rzecz ujmując gimnastyka. Muscle Workouts to ćwiczenia wzmacniające mięśnie, w sumie najbardziej „potopędna" część gry. Dalej mamy Aerobic Exercises, których celem jest pomoc w spalaniu zbędnych kalorii. Na koniec idą Balance Games, czyli po prostu mini-gierki z wykorzystaniem niezwykłego kontrolera, dające wyobrażenie, jakie niesie on ze sobą możliwości. Jako, że pierwsze dwie kategorie to poważne ćwiczenia prowadzone przez wirtualnego trenera, pozostałe zaś cechuje kolorowa oprawa i wykorzystanie Misiów potraktuję je osobno.







COG ORAZ BMI Przy każdym teście sprawności gra podaje wyniki dwóch badań. Pierwszy mierzy, gdzie wypada środek ciężkości ciała gracza, co jest sporą wskazówką na temat jego postawy. W przypadku nienajlepszego wyniku pojawiają się różnego typu zalecenia, ale trudno mi oceniać ich medyczną wartość. Z kolei BMI to stosunek wzrostu do masy ciała, czyli najprostszy (acz niedokładny) sposób na sprawdzenie, czy dana osoba jest otyła. Nie sprawdza się jednak w przypadku sportowców, bywalców siłowni oraz dzieci, więc nie warto brać go w stu procentach na serio.

BRAKI I ZALEGŁOŚCI Jedną z niewielu form współzawodnictwa są listy rekordów. Problem w tym, że można je sprawdzić jedynie po zakończeniu ćwiczenia – nikt nie wpadł na to, by udostępnić wszystkie wyniki prosto z głównego menu.

Jak już wspomniałem, Yoga pozwala przede wszystkim porozciągać mięśnie oraz zwiększyć gibkość. Dlatego zazwyczaj od niej zaczynałem swój codzienny kontakt z **Wii Fit**. Większość ćwiczeń polega na przyjęciu przedstawionej pozycji i utrzymaniu jej przez określony czas. Przykładowo ćwiczenie nazwane „Drzewo" wymaga od gracza oparcia stopy jednej nogi o kolano drugiej, wyciągnięcia złączonych rąk do góry i wytrzymania w tej pozycji przez kilkanaście sekund. Potem następuje zmiana nogi, a na koniec odpowiedni wykres przedstawia jak bardzo delikwent się chwiał. Za to z kolei konsola przyznaje punkty i ocenę. Niektóre zadanie są banalne i wykonacie je bezbłędnie za pierwszym podejściem, inne z kolei wyglądają niewinnie, a potrafią zmusić do zastanowienia w jak dobrej kondycji się tak naprawdę jest. Jednak prawdziwe wyzwanie czeka w Muscle Workouts. Oczywiście jeśli regularnie chodzicie na siłownię, to nic Was nie zaskoczy, jeśli jednak bliżej Wam do stereotypu gracza, to zaręczam, że się przed telewizorem trochę namęczycie. Różnego rodzaju wymachy, skłony i pompki może wyglądają prosto, ale kiedy trzeba je powtórzyć wyznaczoną ilość razy, to okazuje się, że jednak nie jest tak łatwo. Nie chcę przez to powiedzieć, że ktokolwiek może sobie z **Wii Fit** nie poradzić, ale nie od razu osiągniecie najwyższe wyniki. A przy okazji uświadomicie sobie, które partie mięśni wymagają większej uwagi. Jeśli w danej konkurencji będziecie sobie dobrze poczynać, konsola odblokuje zwiększenie liczby powtórzeń czy też czasu trwania ćwiczenia. Na końcu można się nawet pojedynkować z trenerem na zasadzie „kto dłużej wytrzyma".

KU WŁASNEMU ZASKOCZENIU ODKRYŁEM TEŻ, ŻE BALANCE BOARD TO EKSTRA URZĄDZENIE, KTÓREGO PRZYSZŁOŚĆ RYSUJE SIĘ LEPIEJ, NIŻ BYŁEM SKŁONNY PRZYPUSZCZAĆ

→I ŚMIECH

O ile w przypadku powyższych dwóch przykładów chodzi o samodoskonalenie i rzeczywistą poprawę możliwości swojego ciała, tak w przypadku aerobiku sprawę potraktowano z przymrużeniem oka. **Wii Fit** to jednak nie maszynka do odchudzania, więc nie znajdziecie tutaj licznika spalonych kalorii ani podobnych cuda-wianków. Raczej po prostu poruszacie się nieco więcej przed konsolą, czy to bawiąc się hula-hop (człowiek kręcący biodrami przed telewizorem wygląda przekomicznie) czy też uczestnicząc w nieco bardziej złożonej wersji boksu z Wii Sports. O wiele ciekawej wypadają mini-gierki, które udowodnią Wam, że nie tak łatwo świadomie kontrolować własne ciało. Pierwsza z brzegu zabawka polega na piłkarskim główkowaniu: należy więc wychylać się tak, by trafiać w piłki, a omijać lecące buty. Zaskoczy Was, jak ciężko po gibaniu się na boki w jednej chwili stanąć prosto! Balance Board to naprawdę czuła maszynka i wychwytuje nawet drobne zmiany środka ciężkości ciała. Ale właśnie dzięki temu zabawa jest wymagająca, a przez to wciągająca. Takie skoki narciarskie to prawdziwa rewelka – należy przyjąć pozycję dojazdową „na Adama", wyprostować się w momencie wyjścia z progu (nie wolno po urządzeniu skakać) i utrzymać sztywną, pochyloną do przodu sylwetkę w czasie lotu. Mój rekord to 181 metrów i marzy mi się pełna wersja tej mini-gierki, już ze zmiennymi warunkami i całymi zawodami. Tutaj można oddawać tylko serie dwóch skoków i porównywać swoje wyniki. Ogólnie grze bardzo brakuje jakiejś nutki współzawodnictwa. Multiplayer właściwie nie istnieje (z jednym wyjątkiem), a rekordów ze wszystkich konkurencji nie da się obejrzeć w jednym miejscu.

→I JESTEM NA TAK

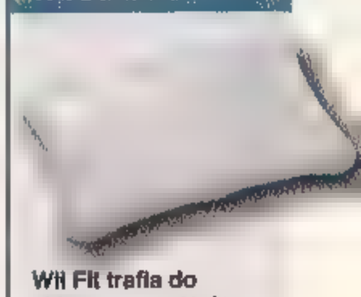
Wii Fit można zarzucić jeszcze kilka rzeczy. Po pierwsze – oprawa jest dość surowa, choć raczej schludna i przejrzysta. Po drugie, tak właściwie to ani do końca gra, ani program do ćwiczeń. Nie można przykładowo ustawić sobie własnego zestawu zadań do wykonania. Nie macie też co liczyć, że gra zrobi z Was Pudziana lub zapewni doskonałą figurę. Z drugiej strony mini-gierki są za płytkie, by potraktować je jako sedno produktu. Nie zmienia to faktu, że każdy, kto mnie odwiedził, chciał koniecznie spróbować i był zachwycony. Ku własnemu zaskoczeniu odkrytem też, że Balance Board to ekstra urządzenie, którego przyszłość rysuje się lepiej, niż byłem skłonny przypuszczać. Zapowiedzi Skate It czy Boogie Superstar tylko to potwierdzają. Jeśli od początku Wasza opinia o **Wii Fit** była negatywna, to raczej nic już tego nie zmieni. Ale jeśli do tej pory wahaliście się, czy warto zainwestować w szalony pomysł Miyamoto, to odpowiedź brzmi warto. ■■

GRENA **8.0/10**

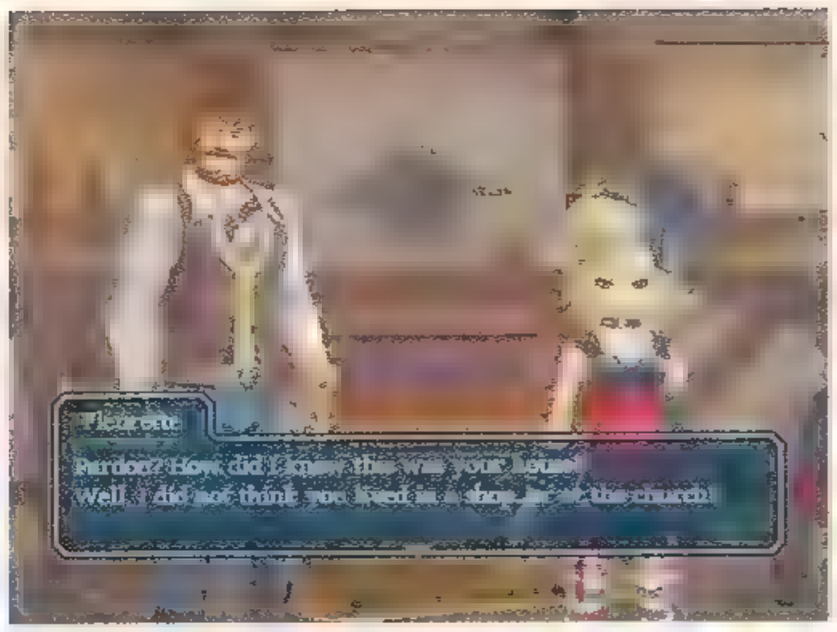
+ BALANCE BOARD NAPRAWDĘ DZIAŁA, ĆWICZENIA SĄ WYMAGAJĄCE
– BRAK KILKU OCZYWISTYCH OPCJI, JAK CHOĆBY MULTIPLAYERA

BĄDŹ FIT Z WII FIT

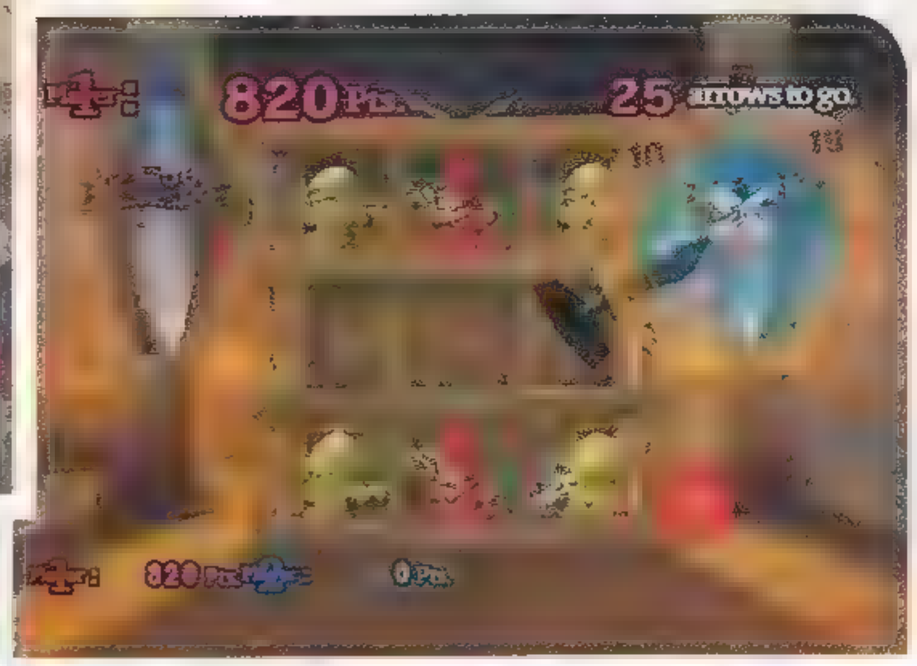
Wii Balance Board



Wii Fit trafia do sklepu oczywiście w zestawie z kontrolerem i póki co nie da się „wagi" nabyć osobno. Cena całości to trzy stówki, ale możecie być pewni, że otrzymujecie za tę kasę doskonale wykonany produkt. Deska jest duża, solidna (wytrzymuje obciążenie do 150 kilogramów), wykonana z najlepszego plastiku. Z konsolą komunikuje się oczywiście bezprzewodowo, dlatego też wymaga czterech paluszków – na szczęście dodawane są w zestawie. Podoba mi się również przycisk uruchamiający sprzęt, który wystarczy lekko trącić stopą. Wygoda przede wszystkim. Tak jak pisałem w recenzji, Balance Board cechuje się sporą czułością i bezbłędnie wyłapuje ruchy gracza. To ciekawe doświadczenie sprawdzić, jak precyzyjnie potrafi się kontrolować grę własnym ciałem. Widać to szczególnie fajnie w mini-gierce zręcznościowej, gdzie należy dotrzeć kulki do dziury przechylając planszę – takie uproszczone Super Monkey Ball.



NO PLACE TO HIDE Widzicie poniżej tę rozległą polanę, z widokiem ciągnącym się aż po horyzont? Aż chciałoby się trochę pozwiedzać i poszukać ukrytych artefaktów. Niestety, za żadne skarby nie da się zboczyć z wytyczonej ścieżki, choćby na milimetr. Wstyd.



MULTI? Choć Dragon Quest Swords to w zasadzie pozycja dla samotnika, to znalazło się w nim miejsce dla mini-gierek (to w końcu gra na Wii...), w których może wziąć udział nawet do czterech osób. Sieczenie potworów i wyłapywanie strzał nie jest jednak tak fascynujące, by mogło odciągnąć Was od prawdziwie multiplayerowych gier.

DRAGON QUEST SWORDS
THE MASKED QUEEN AND THE TOWER OF MIRRORS

txt: KAXI

Liczba graczy

NIE TAKI DRAGON QUEST DOBRY, JAK GO MALUJĄ

Na wieść o Dragon Quest Swords na Wii cieszyłem się swego czasu niezmiernie, gdyż miałem w pamięci te kilkadziesiąt godzin przyjemności, jakie zapewniła mi część ósma na PS2. Nie odstraszał mnie fakt, że to tylko spin-off serii, a nie pełnoprawna kontynuacja. Gra ukazała się w Japonii w ciągu pierwszych miesięcy konsoli na rynku i zebrała umiarkowanie pozytywne noty w sytuacji, kiedy sensowne wykorzystanie wiilota dla wielu było jeszcze tajemnicą. Od tamtego czasu minął rok, poziom gier na Wii zdecydowanie wzrósł, a Square-Enix dopiero teraz serwuje Europejczykom tytuł, który, nie ukrywajmy, przez ten czas nie odmłodniał.

→I O CZYM PAN DO MNIE ROZMAWIASZ?

Wymyśliłem kilka fajnych haseł, którymi można określić DQS: mikro-rpg, rpg instant, rpg 4 kidz. Generalnie chodzi o to, że to taka gra na pół gwizdka. Zawiera wszystkie elementy, jakich moglibyśmy się spodziewać od japońskiego role-playa, jednak bardzo uproszczone, ledwie zarysowane, prawie nierozwinięte. Tak więc w grze znajduje się jedno małe miasteczko, będące bazą wypadową, w którym znajdują się dokładnie trzy sklepy (z bronią, z ekwipunkiem i z leczącymi ziółkami) oraz jeszcze może w sumie ze cztery budynki. Tarcz, zbroi czy mieczy jest parę rodzajów, ale tak naprawdę gracz nie ma żadnego wyboru - gdy zbierze wystarczająco dużo złota, po prostu nabywa lepszy model. Po ulicach kręci się paru miejscowych, ale są nudni jak flaki z olejem, nie liczcie nawet, że Warn jakiś poboczny quest wyznaczą. Gracz jest prowadzony poprzez fabułę jak po sznurku, a swoboda ogranicza się do powrotu do zwiedzonych już dungeonów, by ewentualnie zdobyć więcej doświadczenia i złota. Zresztą gierunia (bo przecież nie gra) pęka w mniej niż dziesięć godzin, co na ten gatunek brzmi po prostu śmiesznie.

Rozumiecie już chyba mniej więcej, o co chodzi niby jest wszystko, ale w sumie nie ma nic. Fabuła jest tutaj chyba tylko dlatego, że głupio by wyglądało, gdyby nie było jej wcale. Postacie nie mają żadnej głębi; chodzi jedynie o to, że jest zły, którego trzeba skrócić o głowę, bo inaczej świat (czytaj: miasteczko z dziesięcioma mieszkańcami plus chatka w lesie) czeka zagłada. Zwykły pretekst, by udać się do kolejnej jaskini, posiekać zastępy potworów, a na koniec zmierzyć się z bossem.

→I PRAWIE JAK OBLIVION

Zaciekawić Was może fakt, że tak w ogóle DQS to rpg z perspektywy pierwszej osoby, a do tego obsługiwany jedynie wiilotem. Krzyżak steruje postacią, z tym, że lewo i prawo obracają ją wokół własnej osi. Nie brzmi to zbyt wygodnie i rzeczywiście nie jest, ale nie stanowi ogromnego problemu, gdyż miasteczko jest maciupkie, a poza nim da się iść tylko przed siebie! Tak, tak, dungeony to korytka, w których znajdziecie dwa, może trzy rozstaje dróg i tyle. Czasem da się zboczyć ze ścieżki, by otworzyć jakiś kuferek, ale to wszystko. Nawet nie można się swobodnie porozglądać! Tak tragiczne, że aż śmieszne, co nie? Na razie gra przedstawia się jak obraz nędzy i rozpaczy, ale w sumie nie jest aż tak źle, a to dzięki dość ciekawemu systemowi walki.

Biegnąc tak przed siebie przez korytko zwane dungeonem co kilka metrów wyskakują typowo „dragonquestowe" potworki, które należy ubić. Fajne jest to, że nie ma żadnego wczytywania – zmienia się muzyka, pojawiają się statystyki u dołu ekranu i jazda. Gracz może wyprowadzać pilotem pchnięcia oraz cięcia poziome, pionowe lub po skosie. Z tym, że nie jest to bezmyślna machanina, ponieważ trafić we wroga nie jest tak prosto. Defensywa opiera się na blokowaniu ataków tarczą, a czyni się to przytrzymując B i wskazując odpowiednie miejsce na ekranie. Oprócz tego można wydawać polecenia członkowi (tak, jednemu) drużyny oraz odpalić jeden z super ataków, który wymaga bardziej skomplikowanych ruchów pilotem. Walki są dynamiczne, ciekawe i stosunkowo wymagające, dzięki czemu przy Swords można spędzić kilka radosnych chwil. Myślę nawet, że w momencie premiery konsoli ten system mógłby zrobić małą furorę, obecnie jednak developerzy potrafią zrobić z wiilotem o wiele ciekawsze rzeczy. Mimo wszystko, czując ochotę na niezobowiązującego rpga, możecie dać DQS szansę. ■■

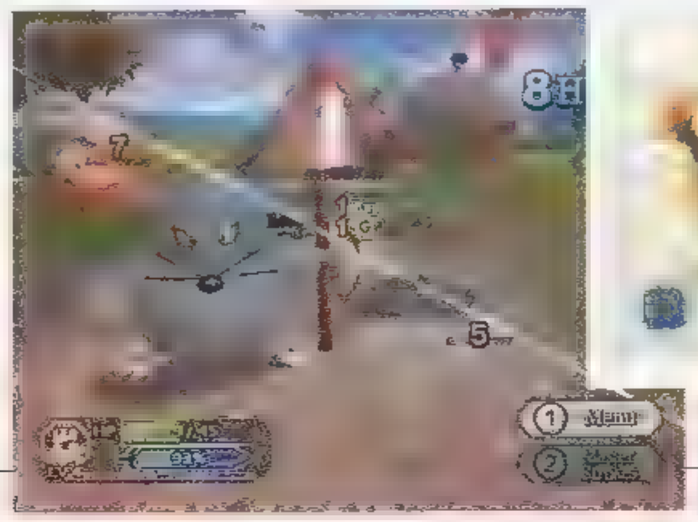
OCENA 6.5/10

➕ CIEKAWY SYSTEM WALKI
➖ KRÓTKA, UPROSZCZONA I NIEZBYT ŁADNA

SPOŻYWANIE POWYŻEJ

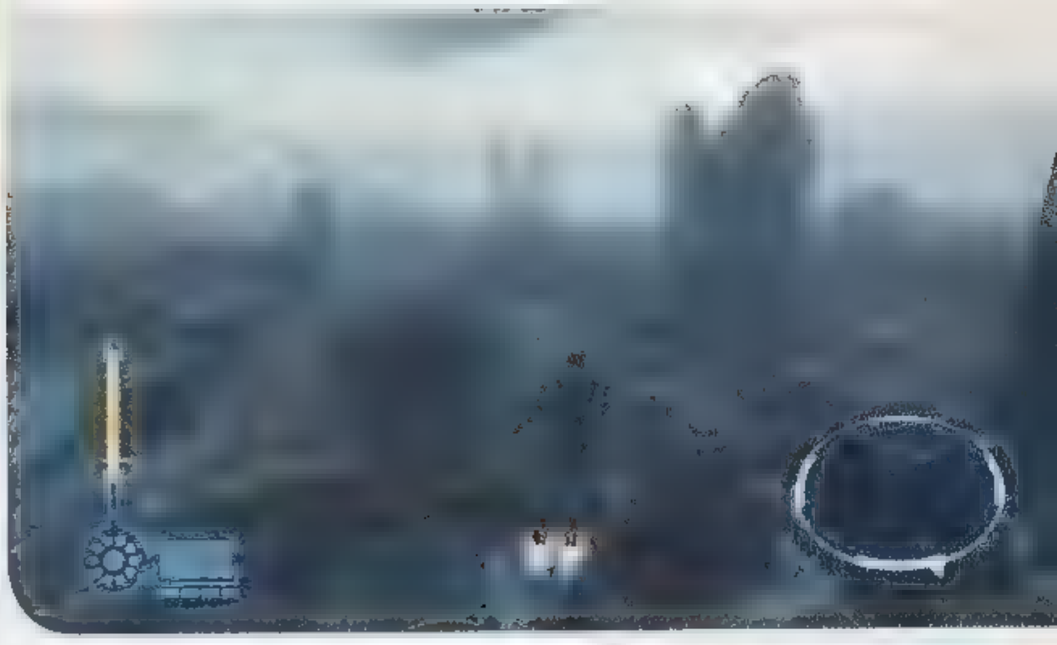
Oprawa

Oprawa DQS to wzloty i upadki. Wprawdzie sporo tekstów jest czytanych przez lektorów, ale nie wykonują oni jakiejś rewelacyjnej roboty. Muzyka ginie w tłumie, zaś grafikę trudno zdefiniować. Z jednej strony niezłe modele bohaterów i potworów, miła kolorystyka, miejscami naprawdę przyjemne widoki i efekty. A do tego kapka prerenderowanych wstawek dla smaku. Z drugiej jednak wiele tekstur kaleczy oczy – niektóre wyglądają, jakby to był jednolity, niecieniowany kolor. O braku swobody eksploracji już mówiłem. Wkurzają też loadingi podczas wchodzenia do pomieszczeń czy nawet przechodzeniu do innej części niewielkiego miasteczka.



ŻELKI Ta gra z prawdziwym DQ ma niewiele wspólnego, jeśli nie liczyć projektów potworków. Różnokolorowe żelki, rycerzyki na różnokolorowych żelkach oraz ogromne różnokolorowe żelki w koronach na pewno nie są obce fanom.

CO TO MA BYĆ? Filmiki przerywnikowe to jawna kpina. Bohaterowie z filmu wyglądają w najlepszym wypadku źle, a Gwyneth Paltrow ma gigantyczny i kanciasty biust.



IRON MAN

txt: Tax

- Wydawca: SEGA
- Producent: Secret Level
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

Iron Man to kiedyś wydawał mi się mega drętwą postacią. Sami powiedzcie, jak można lubić gościa ubranego w czerwono-żółty pancerz? On wygląda śmiesznie, a nie groźnie. Zaskoczył mnie Guliash mówiąc, że film o tym superbohaterze jest całkiem niezły. Aż się przeraziłem, gdy wziąłem grę do ręki. Jeszcze okazałoby się hitem i co by było? Na szczęście wszystko jest w normie. Iron Man to kolejna filmowo-komiksowej licencji i jak większość tego typu produkcji jest przepotwornym crapem. Sterowanie [illegible] koszmar, przy okazji z walki zero, [illegible] się, że może [illegible] z góry na upokorzon[illegible]

16

IPOD GŁÓWNYM BOHATEREM GRY?

Zabawka firmy Apple to piękna obudowa z mnóstwem multimedialnych funkcji, która w środku ma średnio zaawansowaną technologię, a całość sprzedawana jest po zawyżonej cenie. **Iron Man** to właśnie taki iPod Opakowany w licencję kinowego hitu próbuje nas przekonać do zakupu. Piękny na zewnątrz, pusty w środku, sprzedawany w pełnej cenie.

→I POTRAFI LATAĆ. POTRAFI STRZELAĆ

Główny bohater gry to Tony Stark. Geniusz, bogacz i cyniczny drań. Niestety gra nie podąża za fabułą filmu, a dostarcza własny scenariusz. W każdym razie próbuje to robić. Zacznijmy jednak od samego żelaznego człowieka (człowieka z żelaza?), który dysponuje pełnym pakietem zagrań. Po pierwsze, może latać. Po drugie – może strzelać. I to już by wystarczyło, żeby ukończyć bez problemów każdą misję, ale przyjrzyjmy się bliżej jego zdolnościom. Latanie to tak naprawdę dwa tryby. Jeden umożliwia bardzo szybkie przemieszczanie się po planszy, z opcjonalnym odpaleniem dopalaczy. Druga możliwość to swobodne szybowanie, które świetnie nadaje się do ostrzeliwania przeciwnika. Uzbrojenie to samonaprowadzające się rakiety, ładunki energetyczne i potężny promień, którego ładowanie trwa kilka sekund. Do tego dochodzi krótka kombinacja uderzeń, gdy walczymy w zwarciu, oraz rzut. W przypadku pojazdów odpala się wówczas krótka animacja, w której np. rozrywamy helikopter. Kolejne fajne patenty to łapanie w powietrzu rakiet przeciwnika i odwracanie toru ich lotu oraz przejmowanie pojazdów i wykorzystywanie ich do walki. Możliwości są więc konkretne i mogą się podobać. Dodajcie do tego rewelacyjnie wykonany model Iron Mana, lśniący w słońcu cud techniki. I tutaj niestety kończą się plusy.

→I ZABIJ ZŁYCH. URATUJ DOBRYCH

Prolog gry nawiązuje do filmu. Tony został uprowadzony przez terrorystów i ma dla nich zbudować broń masowego rażenia. Siedzi więc w jaskini i buduje pierwszy model swojej wojennej maszyny, a my czekamy na fachową rozwałkę. Dostajemy ciężki kawał żelaza, który porusza się ze zwinnością geparda i walczy przy użyciu miotacza ognia i rakiet. Przeciwnicy sami pakują się pod lufy, każdy z nich wygląda i umiera tak samo, padając na kolana. Pustynny poziom jest pusty i monotonny, obiekty straszą pierwszą generacją gier na PlayStation 2. Wyjeżdża na nas czołg, który niszczymy dwoma ciosami z buta i obserwujemy eksplozję na miarę konsol przenośnych. Nadlatują helikoptery, animacja zaczyna przycinać, strzelamy na oślep, wszyscy giną. Pojawia się szef, czyli mocniejszy pojazd, który wesoło jeździ sobie po planszy i w ogóle nas nie zauważa. Tłumaczę sobie, że ten poziom, to wina pierwszego modelu Iron Mana, że dalej będzie już tylko lepiej. Niestety, każda misja to ten sam schemat. Dostajemy dużą planszę, na której mamy kilka pagórków i drzewek. Raz motywem przewodnim jest kolor zielony, innym razem biały lub żółty. W zamyśle twórców chodziło zapewne o to, że walczymy w scenerii zimowej lub pustynnej. Na radarze mamy zaznaczone cele, lecimy do nich, strzelamy, czekamy na nowe cele i tak w kółko. Przeciwnicy walą do nas ze wszystkich stron, ciężko uniknąć trafień, a animacja potrafi spaść do kilku klatek. Otoczenie jest nieznaczalne, eksplodują tylko wybrane obiekty. Na przykład podbiegacie do elektrowni, dwa uderzenia z piąchy i nowy budynek znika, a pojawiają się ruiny. Po zniszczeniu wszystkich celów oczywiście atakuje boss, czyli czołg, helikopter, albo podróbka Iron Mana. Wyzwanie żadne, a brzydkie to wszystko takie, że aż szkoda zabijać. I tak każda misja. W przerwach pomiędzy zadaniami mamy sklepik z ulepszeniami pancerza.

→I FILM POLECAM. GRĘ ODRADZAM

Czy do gry cokolwiek zachęca? Fabuła to tragedia, kolejne bezsensowne linijki dialogów są tak pocięte, że ciężko z nich cokolwiek zrozumieć. **Iron Man** to strzelanina, a w takich grach ciężko coś popsuć, jednak autorom udało się to znakomicie. Film oglądałem w wersji cyfrowej, która zabiła mnie jakością. Oprawa graficzna gry również mnie zabiła. Puste otoczenie, straszne modele pojazdów, rozciągnięte tekstury podłoża. Najgorsze, że sam Iron Man wygląda naprawdę fachowo. Od strony dźwiękowej nie jest tak źle. Ze dwa utwory nie męczą, a efekty broni są całkiem dobre. Przyznaję, że po wyjściu z kina poczułem się jak dziecko. Może nie do tego stopnia, żeby kupić figurkę żelaznego bohatera, ale demo z Xbox Live kliknąłem do ściągnięcia. Na szczęście wersja demonstracyjna nigdy nie wylądowała na dysku konsoli, bo na widok gry do recenzji uciekłbym z krzykiem. Prawda jest taka, że wiekowe Zone of the Enders 2 z PS2 masakruje Iron Mana w każdym aspekcie rozrywki. ■■

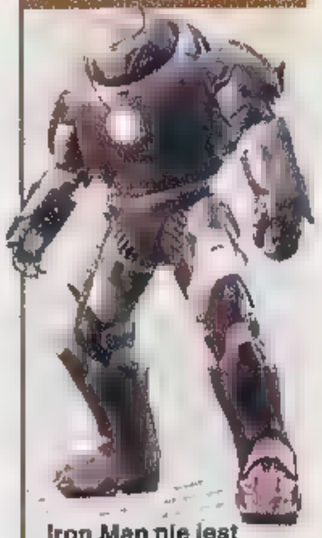
OCENA **4.5/10**

➕ IRON MAN, TEKSTY STARKA

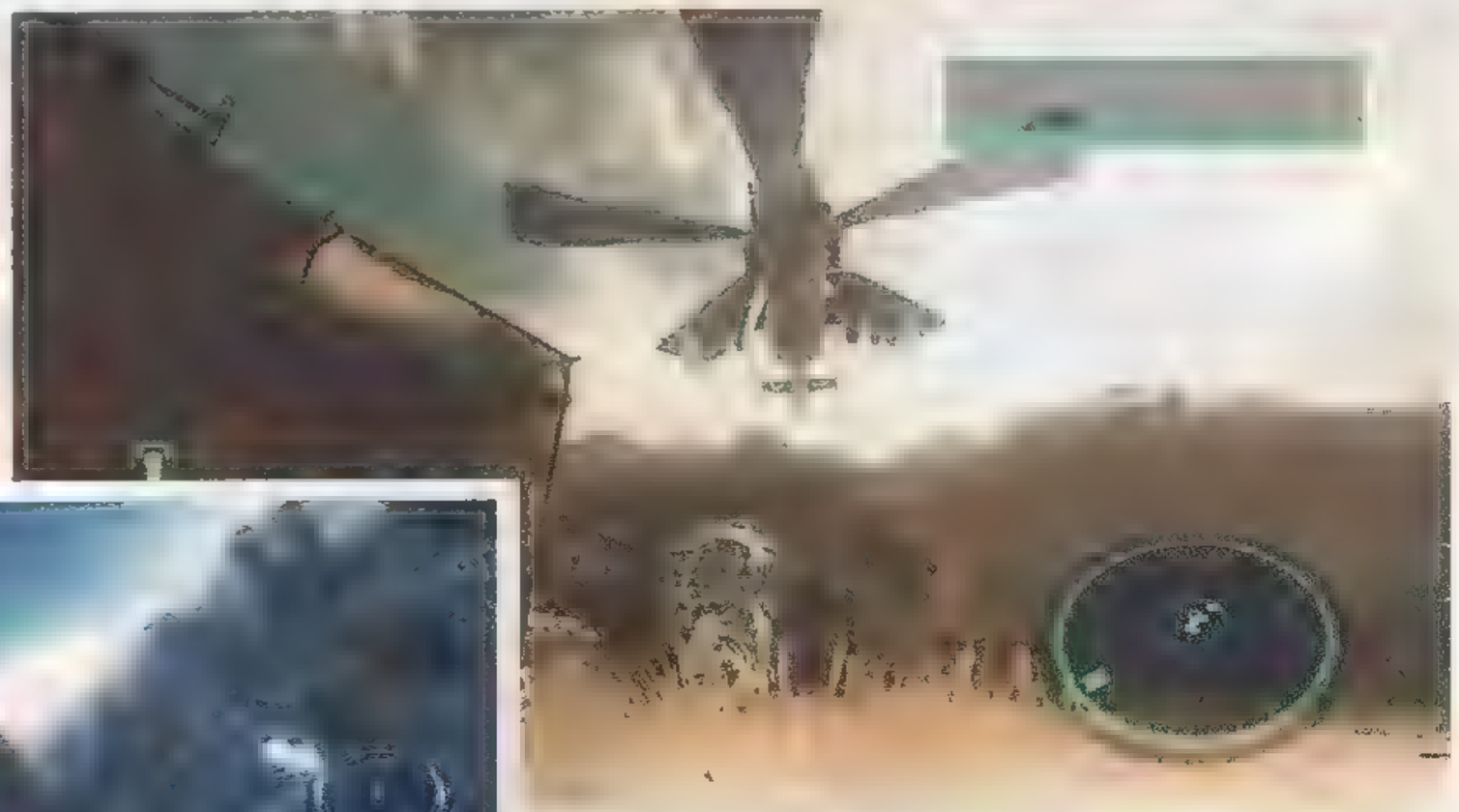
➖ TRAGICZNA GRAFIKA, FATALNE STEROWANIE, NUDA

KOLEJNA PORAŻKA NA FILMOWE

Iron kto?



Iron Man nie jest najbardziej gorącą licencją wydawnictwa Marvel, a w Polsce ten bohater jest praktycznie nieznany. Tony Stark zyskał na popularności po crossoverze Civil War, w którym zginął Captain America, ale i tak sukces filmu stał pod znakiem zapytania. Mimo wszystko „Iron Man" okazał się wielkim komercyjnym hitem i produkcja „dwójki" już ruszyła. Film widziałem i szczerze polecam. Dobry scenariusz, cyniczny humor, świetne efekty specjalne i przede wszystkim znakomity Robert Downey Jr. jako tytułowy Iron Man. Okazuje się, że budowanie bohatera może być ciekawsze niż same sekwencje walki. Jedna z lepszych ekranizacji komiksów.



DWA WIECZORY I tyle. Później pozostaje tryb One Man Army, czyli znane miejscówki, w których walczymy na czas. W nagrodę można zagrać w nowym kostiumie. Wow.

Neon

Niedługo kończy się szkoła i zaczynają wytęsknione wakacje, więc będzie jeszcze więcej czasu na granie. Zwłaszcza w GTA IV – do NEONA powraca Gangsta's Paradise, jeżeli odkryjecie coś fajnego w Liberty City – dajcie znać! Kolejnym wyczekiwanym przez Was dziełem jest HD Era – czytajcie i pytajcie. [neon@neo-plus.pl]

KOBIECYM OKIEM O GRACH

KTO PYTA (NIE) BŁĄDZI

...Bo czasem bywa tak... ** że musimy się zapuścić w teren, którego nie znamy. Bo tam jest miejsce spotkania, trzeba dostarczyć dokumenty, odebrać dokumenty i tak dalej. // Kleksandra & Lady Luck

Co się wtedy robi? „Gugla" się mapkę i sprawdza. „Wyjdę tu, przejdę w prawo w 3 Maja"*, potem do końca, a potem kogoś zapytam". Gdybyśmy żyli w świecie gier, mielibyśmy cały czas dostęp do menu z mapką, na której widoczny byłby cel i nasze położenie, a ponadto treść misji („Marchew kup"). Myślimy, że tylko w świecie gier dotarcie na miejsce może być przygodą (prędkość, walki, bonusy, fajerwerki, achievementy, questy...), a jeśli nie, to tuż po dotarciu, by się zaczęła (patrz: poprzedni nawias). Tymczasem życie jest równie przygodowe. Co prawda nie ma mapki w lewym dolnym rogu, nie ma licznika punktów i wskaźnika życia, a jedyne menu, jakie mamy to „moje dokumenty" w kieszeni (czasem wzbogacone o „moje obrazy") ale jest zabawa. Jak to działa?

Popytajcie ludzi. Tylko różnych. Na przykład idący chodnikiem dżentelmen w garniturze powinien wskazać drogę czy ją zna, czy nie (według badań ludzie w uniformach takich czy innych bardziej poczuwają się do wypełnienia powierzonego im zadania). „Na drugim skrzyżowaniu w lewo, potem prosto, za bankiem w prawo i zobaczy pani dużą bramę". Starsza pani odpowie na dwa sposoby: „To będzie tam, prosto, potem w 3 Maja... kiedyś to się nazywało Kwiatowa... no i wtedy za starą centralą, teraz tam bank jest... a wtedy to będzie w prawo i taka duża brama tam kiedyś coś innego było..." albo „Nie wiem, proszę pani". Starszy pan odpowie podobnie. Kobieta z dzieckiem rozejrzy się szybko, bo się spieszy, ale powie, bo uczynna, że: „Tam, prosto potem w lewo, to będzie chyba drugie albo trzecie skrzyżowanie, jakoś tak, później powinien bank być, to za nim, czy przed nim się w prawo skręci i brama będzie duża i to tam". Przeciętny idący ulicą przechodzień spróbuje dokładnie opisać sytuację: „Jakieś 500-700 metrów i wtedy w lewo, później jakieś sto metrów za bankiem w prawo i potem powinna być brama duża, ale nie wiem czy pani przejdzie tamtędy, to może trzeba będzie obejść budynek z drugiej strony, czyli jakby wtedy się wrócić i idąc z tamtej strony, to wtedy za bankiem jakieś 200 metrów będzie brama do podwórza na przeciwko parku, to tam pani wejdzie, przejdzie przez furtkę... A najlepiej to w tramwaj wsiąść".

Najlepszymi ofiarami pytania są ludzie siedzący w samochodach na parkingach. Nie mają gdzie uciec, a skoro dojechali, to coś z okolicy powinni kojarzyć. „Nooo, to będzie... za tamtym budynkiem to skrzyżowanie będzie, to wtedy w lewo... i tam będzie sklepów kilka i bank. Wtedy w prawo, a potem to już pani trafi, bo to taka duża brama jest". Jednak najczęściej usłyszycie nieśmiertelne „Nie jestem stąd".

Nagle miasta roją się od ludności napływowej, choćby zaraz miała ona wejść do swojego mieszkania. W grach tego nie spotkacie. Tam mamy mapkę, strzelaniny, pościgi i ucieczki, rabunki, bonusy i bicie rekordów. Nuda, co? Lepiej zawalczyć z „Nie jestem stąd", to dopiero wyzwanie!

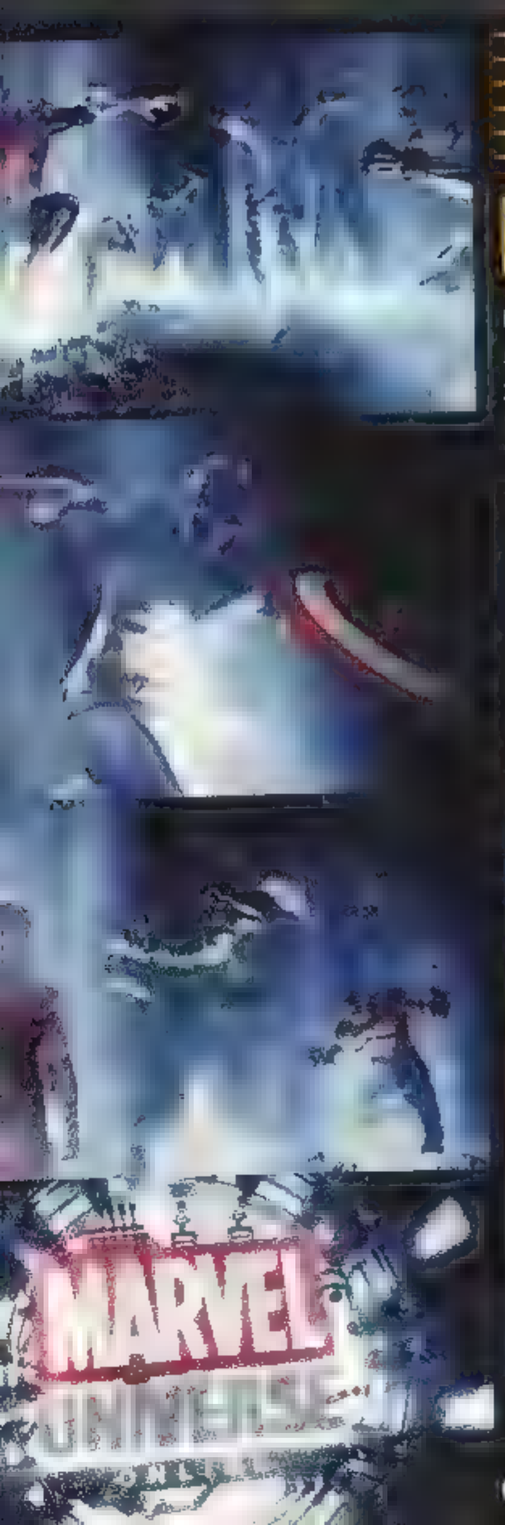
Tak to wygląda u nas w kraju, ale np. w Gwatemali podobne odzywki uchodzą za grubiańskie, więc Indianie kłamią w żywe oczy, przy czym tgarstwo jest tak oczywiste, że pytający od razu się zorientuje, by szukać odpowiedzi gdzie indziej (albo popaść w totalną konsternację). Kto mówi tam prawdę? Cejrowski w „Gringo wśród dzikich plemion" pisał o zakochanych parach obściskujących się na ulicach. W Ameryce Południowej zjawisko dość powszechne. Dlaczego zakochani nie kłamią? Ponieważ jedno przed drugim nie chce wyjść na durnia. Wskazówki są zatem kompletne i, co ważne, udzielane szybko, gdyż delikwenci chcą jak najprędzej wrócić do przerwanej im czynności. Właściwie to zastanawiam się, na ile by to poskutkowało w Polsce? Może warto spróbować?

Ludzie ludźmi, należy jednak pamiętać, że i mapy bywają zgubne. Podczas pobytu w Zakopanem kupiłyśmy mapę full wypas, zalaminowaną, zgrabną, ładnie opisaną... Wszystko pięknie, tylko w praktyce okazała się bardziej zgubna niż GPS w komórce. Zakręt, który normalnie obchodziłyśmy w dziesięć minut, ścięłyśmy w jakąś godzinę. Właściwie to nie ścięłyśmy, tylko byłyśmy w drodze na Nosal. Z Krupówek zamiast na Toporową Cyrhlę szłyśmy sobie szlakiem do Nosala. Szczęśliwie zdążyłyśmy przed zmrokiem.

Tak więc ruszając w nieznane należy pamiętać, by: radzić się ludzi w uniformach lub zakochanych, sprawdzić autentyczność mapy, wyposażyć się w GPS, a najlepiej zaufaną osobę, która zna okolicę.

A teraz, w drogę! ■■

* częste wprowadzenie do skeczy kabaretu Łowcy.B
** zawsze jest 3 Maja...



MARTWE POMYSŁY

Dzisiaj będzie super. Przeszukując cmentarzysko gier napatoczyć się można na przedziwne truchła, rzadko jednak zdarza się trafić na nieboszczyka ubranego w kostium superbohatera. Albo – w tym przypadku – wszystkich superbohaterów znanego wszem i wobec wydawnictwa Marvel. Przed Wami świeżo ekshumowane Marvel Universe Online.

Sam pomysł masowej gry online opartej na najlepiej znanym uniwersum komiksowym świata jest na tyle mało odkrywczy, że wypada przypuszczać, iż plany opracowania takiej gry pojawiały się na przestrzeni lat nie raz i nie dwa. Jednak dopiero w roku pańskim 2006 rozpoczęto prace nad urzeczywistnieniem tego pomysłu. Pieczę nad projektem sprawował Microsoft, chcąc – jak nietrudno się domyślić – uczynić z gry tytuł na wyłączność dla X360 i PC. Zaszczyt opracowania tego epickiego w założeniach projektu przypadł ekipie Cryptic Studios – wybór dosyć racjonalny, jeśli wziąć pod uwagę, że team ten ma na koncie podobne w założeniach MMORPG City of Heroes. Oczywiście panie i panowie z Cryptic mieli utrzymywać stały kontakt z ekipą Marvel Interactive.

Sprawy nie potoczyły się jednak zbyt gładko. Po pierwszym zachłyśnięciu samą koncepcją, pojawiły się wątpliwości dotyczące rozgrywki. Po pierwsze – sposób kreacji lub wyboru postaci. Marvel to co prawda gigantyczna biblioteka zróżnicowanych herosów i łotrów, a planowana liczba 5000 postaci budzi szacunek. Cóż jednak z tego, skoro każdy i tak chciałby wcielić się w Wolverine'a albo Spideya, natomiast raczej nie znalazłby się chętny do grania Turbo, Golden Girl czy innym Człowiekiem-Ananasem. Z drugiej strony, sytuacja gdy po Manhattanie śmiga piętnastu Spider-Manów, a dwudziestu Hulków sieje zniszczenie w centrum miasta, błyskawicznie sprowadziłaby rozgrywkę do czystej groteski. Wprowadzenie kreatora własnych postaci też nie załatwiłoby sprawy – po pierwsze dlatego, że byłoby to w istocie powtórzenie konceptu City of Heroes, stawiające pod znakiem zapytania ideę umieszczenia gry w świecie Marvela. Po drugie – jest więcej niż pewne, że bardzo szybko w wirtualnym światku pojawiłyby się klony Batmana, Supermana, Spawna i innych postaci należących do konkurencyjnych wydawnictw. A ostatnie czego życzyłby sobie Marvel, to seria kosztownych procesów o prawa autorskie. Prawdopodobnie więc skończyłoby się na rozbiciu struktury gry na serię scenariuszy rozgrywanych równocześnie i niezależnie od siebie nawzajem. To jednak położyłoby na łopatki całą ideę „masowości", tym bardziej, że twórcy zapowiadali, iż MUO tworzyłby swoje własne kontinuum, które być może w przyszłości złałoby się z wydarzeniami mającymi miejsce w komiksach (ryzykowny i prawdę mówiąc niespecjalnie wykonalny pomysł).

Czy więc Cryptic i Microsoft opracowali idealny system, rozwiązujący wszelkie problemy, czy po prostu dali się ponieść entuzjazmowi i ogłosili rozpoczęcie prac bez rozpracowania konkretów? Prawdopodobnie nigdy się nie dowiemy, bo twórcy przez cały czas opracowywania Marvel Universe Online nie puścili na ten temat pary z ust. Jedynym nie budzącym żadnych wątpliwości faktem było planowane intensywne i nieustające wsparcie gry przy wykorzystaniu XBL Marketplace. Nowe skiny, moce i modyfikacje pojawiać się miały regularnie przez cały czas życia gry. W planach miało to być minimum pięć lat.

Ambitnemu projektowi oficjalnie ścięto łeb nieco ponad dwa miesiące temu. Jako główny powód podano „brak perspektyw na zagospodarowanie zadowalającej niszy rynkowej", czyli w praktyce niechęć do konkurowania z World of Warcraft rozpychającym swe opasłe cielsko na większości sieciowego rynku. Jedyne, co pokazali do tego czasu twórcy, to – ładny bo ładny – acz nie pokazujący nawet pojedynczej klatki właściwej rozgrywki teaser z kamerą objeżdżającą nieruchome sylwetki najpopularniejszych superherosów. Czy były inne powody skasowania projektu? Może kiedyś się dowiemy. A zaraz później Marvel wykosi wszystkich swoich bohaterów, by wskrzesić ich jako krwiożerczych zombie, by kontynuowali swój pełen przygód (nie)żywot. RIP.

■■ DrMax

PS: Wiem, ostatnie zdanie było bez sensu. Przepraszam i zachęcam do zapoznania się z serią Marvel Zombies, ładnie pokazującą, że nie zostało już zbyt wiele nieszczęść, których Marvel nie sprowadziłby na swe postacie...

To, drodzy przyjacielu, jest Zombie Spider-Man.

CZYTELNICY NADESŁALI

LEGENDARNY DANTE

„Słyszałeś o tym, czyż nie? Legenda Capcomu. Dawno temu, w starożytnych czasach developer wystąpił przeciwko strasznym tworcom gier dla dobra graczy. Swoją grą zamknął usta wszystkim narzekającym na architekturę PlayStation 2. Nigdy w to nie wierzyłem. Myślałem, że to zwykła bajeczka dla dzieci. Ale ta tak zwana legenda nie była do końca mitem. Capcom istniał. Skąd wiem? Cóż, grałem w gry Capcomu. Wydawało się, że programiści czerpią przyjemność z walki na rynku z innymi developerami...”

Okej, z czym kojarzy się Wam diabeł? Pewnie na dźwięk tego słowa przed oczami pojawia się rogata bestia spowita kłębami gęstego dymu i buchającego ognia, z czerwonymi oczyma i szponami zamiast paznokci. Interpretacji postaci diabła jest mnóstwo – wystarczy przejrzeć setki książek, filmów, a nawet posłuchać muzyki, by być pewnym, że przedstawione wizerunki tegoż jegomościa potrafią być skrajnie różne. Od wspomnianego wcześniej potwora, przez zmieniającą swą postać kreaturę do najzwyklejszego człowieka, zazwyczaj eleganckiego. Wydawać by się mogło, że temat jest oklepany na wszystkie strony. A jednak...

Gdy Capcom zapowiedział projekt o nazwie Devil May Cry nikt nie wiedział, że oto powstaje gra, która na dobre spopularyzuje słabo spisujący się w tamtych czasach gatunek slasherów. Wszyscy czekali na to, co zaserwują programiści – zapowiedzi, trailery i screeny były wręcz nieprawdopodobnie piękne. „To tak wygląda?” – nikt nie wierzył w to, co dane było mu zobaczyć. Prawdziwy szok nadszedł jednak odpowiednio 23 sierpnia 2001 w Japonii, 17 października w Ameryce i 7 listopada w Europie, bo właśnie wtedy pełna wersja Devil May Cry trafiła na półki sklepowe, z miejsca zostając najładniejszą produkcją na PS2. Naprawdę takich tekstur, takiego designu (o którym za chwilę) i takiej płynności rozgrywki (60 statych klatek w wersji NTSC, 50 w wersji PAL) można było ze świecą szukać w innych tytułach z tamtego okresu.

Fabuła DMC rzucała nas do starożytnego gotyckiego zamczyska pełnego posępnych komnat, zagadek i – co najważniejsze – demonów, czekających tylko, żeby je zaszlachtować. A można było to zrobić na wiele sposobów – najbardziej charakterystycznym dla tej pozycji było podbiegnięcie, wybicie poczwary w górę za pomocą miecza i dokończenie sprawy z dwóch pistoletów, nim delikwent spadnie na ziemię. Zastosowany system walki okazał się strzałem w dziesiątkę – główny bohater, Dante, władał bronią białą i palną, dając graczom pole do popisu w kwestii finezyjnego wykańczania hurtowych ilości wrogów. W sprawnych rękach Dante stawał się istną maszyną do zabijania, wyczyniając na ekranie istne cuda.

Syn Spardy

Sam główny bohater okazał się niezwykle udanym pomysłem. Shinji Mikami, ojciec projektu, od wielu lat w wywiadach podkreślał, że chce stworzyć tytuł, w którym to przeciwnicy powinni bać się bohatera (i gracza, co za tym idzie), nie odwrotnie. Stworzył więc postać Dantego – cynicznego, doświadczonego i drwiącego z przeciwników łowcę demonów, pół-demona, pół-człowieka. Dzięki takiemu zabiegowi gracz nieustannie czuł, że to on jest panem sytuacji, a każdy następny zastęp demonów, który stanie mu na drodze, padnie pod ciosami miecza (lub innej broni – Capcom dał graczom kilka różnych narzędzi mordu, w tym ogniste rękawice i wyrzutnię granatów). Dźwięk również stał na wysokim poziomie – odgłosy broni, otoczenia czy wreszcie muzyka, stanowiąca połączenie rocka z elektronicznymi rytmami – pod tym względem DMC również nie zawiodł. Tytuł był rewelacyjny – zarówno pod względem grywalności, jak i niezapomnianego klimatu – mrocznego i posępnego, co było zasługą głównie wspomnianej gotyckiej budowli. Jedyną poważną wadą gry był stosunkowo krótki czas zabawy – 23 misje przechodziło się zbyt szybko, jednak zawsze można było do nich wrócić, by poprawić wyniki czy zdobyć wszystkie umiejętności.

Diabeł zapłakał

Capcom dostrzegł w Devil May Cry silną markę i dobry pretekst do zarobienia kolejnych kilku(nastu) milionów dolarów, toteż postanowiono wydać część drugą. Miała ona być standardowym sequelem – czyli „więcej, ładniej, lepiej”. Wydawca postanowił postawić na inny team developerski, co skończyło się powstaniem najmniej udanej odsłony serii. DMC2 został wydany aż na dwóch płytach DVD, z których każda zawierała scenariusz jednej z postaci – Dantego lub niejakiej Lucii, czerwonowłosej towczyni demonów wspomagającej bohatera w kolejnej krucjacie przeciw poczwarom wszelkiego rodzaju. Gra miała słabszą grafikę, gdyż pod nóż poszły tekstury w zamian za większe tereny działań, które przyszło zwiedzać graczom, jednak animacja postaci wciąż była pierwszoligowa. W drugiej części zaszło sporo zmian, jednak większość z nich była kompletnie nietrafiona. Po pierwsze, klimat – zamiast monumentalnej, gotyckiej budowli dostaliśmy industrialne budynki, miejskie ulice i kawałek autostrady, przez co poczucie mroku straciło na sile. Zmiany w designie dotknęły również przeciwników – nowy wygląd niespecjalnie wyszedł im na dobre – wyglądali bardziej pokracznie niż mrocznie. Na nieszczęście to samo stało się z bossami – aura ich potęgi została zniszczona poprzez banalne projekty postaci i schematyczne sposoby walki z nimi. Sama walka została bardzo spłycona – większość gry opierała się na strzelaniu z dzierżonych pistoletów, spychając na margines wykorzystywanie broni białej. Nagle Devil 2 stał się arcade'ową strzelaniną, w dodatku okropnie prostą i krótką – 18 misji Dantego i 12 Lucii kończyło się bardzo szybko (odpowiednio około czterech i trzech godzin na postać). Mimo wszystko gra miała swoje plusy – nowe animacje ruchów mogły się podobać (lot głową w dół połączony z ciągłym ostrzałem wrogów i gwiazda z shotgunem wyglądały ślicznie), gameplay był całkiem niezły, jednak to nie było to, na co przez długi czas czekali gracze. Niestety, Capcom nie spełnił pokładanych w nim nadziei, dostarczając grę zaledwie dobrą, co w przypadku DMC było nie do pomyślenia. Do dzisiaj niektórzy traktują DMC2 jako „alternatywną historię” tytuł będący raczej ciekawostką, niż pełnoprawną częścią serii.

SHINJI MIKAMI, OJCIEC PROJEKTU, OD WIELU LAT W WYWIADACH PODKRESLAŁ, ŻE CHCE STWORZYC TYTUŁ, W KTORYM TO PRZECIWNICY POWINNI BAC SIĘ BOHATERA, NIE ODWROTNIE

Przebudzenie

Po ostrej krytyce ze strony graczy Capcom wziął się do roboty i dostarczył Devil May Cry 3: Dante's Awakening. Tym razem narzekania straciły na sile a gra zebrała zasłużone wysokie oceny. Można ją opisać jako „powrót do przeszłości w nowych szatach” – ponownie pojawiła się wieża w gotyckim stylu, a przede wszystkim – klimat bardzo mocno przypominał ten z pierwszej części. Fabuła przedstawiała młodego Dantego podczas pogoni za swym złym bratem bliźniakiem Virgilem i jego szalonym pomagierem. Zaszły zmiany w rozgrywce – system walki niesamowicie stuningowano. Najważniejszą nowością był fakt, że gracze dostawali aż sześć różnych stylów walki do wyboru – w zależności od wybranego stylu stawaliśmy się mistrzami szermierki, efektownych uników, czy też wymiataliśmy niczym najlepszy El Pistolero. Każdy z nich mogliśmy ulepszać za zdobyte orby, co stanowiło swego rodzaju motywację do ponownego przejścia gry. W tej części Capcom zaimplementował też możliwość zmieniania broni w locie, podczas walki – wybieraliśmy po dwa miecze i dwa rodzaje pistoletów, a w czasie walki wciskając L2 lub R2 zmienialiśmy broń na tą przez nas pożądaną. Same starcia stały się niesamowicie widowiskowe, podobnie zresztą, jak i cut-scenki – powszechne jest stwierdzenie, że choćby dla nich powinno się przejść DMC3. Ale scenki przerywnikowe to nie cała gra, lecz na całe szczęście rozgrywka oferowała bardzo dużo zabawy i potrafiła zaskakiwać (choćby misja, w której akcja toczy się na szachownicy). Do tego grę uczyniono naprawdę hardkorową – pierwsze podejście do niej potrafi napsuć sporo krwi. Nic dziwnego, że spora część graczy ponownie odzyskała wiarę w Capcom. Około półtora roku później na rynku pojawiła się DMC3 Special Edition. Wersja rozszerzona podstawowego DMC3 zawierała kilka dodatków, w tym możliwość gry bratem Dantego – Vergilem. Niestety, programiści poszli na skróty, wrzucając Vergila w te same miejscówki, co wcześniej Dantego, nie silając się na napisanie osobnego scenariusza dla tej postaci. Grało się inaczej, owszem, ale jednak niedosyt pozostawał. Dodatkowo mogliśmy przeglądać przerywniki z gry (przydatna opcja), zanurzyć się w Bloody Palace (czyli kolejnych pomieszczeniach z prostym zadaniem – kill them all) czy też wybrać łatwiejszy tryb rozgrywki (zwany tutaj Gold Mode, podstawowy to Yellow Mode). Samą zabawę natomiast pozostawiono bez zmian, chociaż pojawiły się głosy, że DMC3 SE był kapkę łatwiejszy od DA.

Diabelski kwartet

Nastał rok 2008 i Devil May Cry 4 zaatakował czytniki Xboxów i PeeStrójek. Na całe szczęście dla grających kolejna część płaczącego diabła okazała się piekielnie grywalnym tytułem, który z powodzeniem potrafi wyrwać kilkanaście godzin z życiorysu. Ale o tym wiecie już z recenzji Matta w 107 numerze N+. Ja osobiście namawiam Was do kupna gry i przetestowania jej samemu – to najlepszy Devil, w jakiego grałem.

„Ale w końcu tylko jeden z nich stał na polu bitwy... Chcecie znać jego imię?” ■■ Bzdursky

Podziękowania dla Mantego za pomoc w tworzeniu tekstu

Świat Devil May Cry nie ogranicza się tylko do samych gier – oprócz masy figurek, naklejek z postaciami z gry i tego typu pierdół, powstało również kilka innych projektów. Co powiecie na ciuchy sygnowane marką Diesel stworzone specjalnie na potrzeby DMC2? W spodniach, które nosił Dante w DMC2, na pewno zyskacie szacun wśród lokalnych graczy. Ale ubranie to nie wszystko – jeśli naprawdę chcecie się wyróżniać spośród innych, powinniście trzymać w ręku jedną z trzech części komiksu wydanych przez Dreamwave Productions. Fabuła była idealną kopią wydarzeń znanych z części pierwszej. Niestety, nigdy nie wydano końcowych zeszytów. Niejako na pociechę Capcom zafundował graczom dwunastoodcinkowe anime, fabularnie stanowiące osobny projekt. Piękna kreska, trochę devilowych akcji (choć stanowczo za mało) kontrastowało z pewną niespójnością kolejnych odcinków. Każdy z nich stanowił osobną historię, w którą wrzucano Dantego, Lady i Trish. Mimo wszystko – dla fanów to bardzo przyjemny gest ze strony Capcom.

help!

GRAND THEFT AUTO IV

Dokończenie opisu misji fabularnych, w poprzednim numerze zatrzymaliśmy się na misji Payback dla Jimmy'ego Pegorino. //qsh

cz. 2

Na mapie zostaje Gerry, Bernie (zgarnij tylko piękną brykę). Assassin, szykuje się wesele, zadzwoni ULP i da namiary na Gambettiego, tajemnicze PB w Strip Clubie kusi. Walimy do Gerry'ego.

She's a Keeper

Wiadomo, jazda do żółtego punktu. Ależ ona kinie z tego bagażnika. Uważaj na ostrzał, podrzuć ją na miejsce i udaj się ponownie do więzienia po kolejną misję.

Diamonds Are a Girl's Best Friend

Kawałek drogi do Packiego i do punktu przeznaczenia też. Po scence czeka strzelanie, choć raczej zachowawcze – goście są schowani, ale dość chętnie wystawiają czaszki na odstrzał. Przejdź do Packiego, gdy już ściągniesz tego ostatniego u góry. To absolutnie jeszcze nie koniec. Strzelaj ile sił w palcach. Gdy goście pojawią się nad Tobą, strzel w beczkę – ładnie latają, nie? Jeśli masz kamizelkę, powinieneś sobie poradzić ze wszystkim. Gdy przyjadą posiłki, potraktuj je granatem. Następnie weź snajperkę i ściągaj wrogów z daleka, cały czas idź za Packiem. Wsiądźcie do auta i w drogę. Koniec misji, bez kasy.

Sprawdźmy celownik na mapie. Pewnie po drodze zadzwoni Dimitri...

Hook, Line and Sinker

3000$ za postanie do wody dwóch panów z motorówki. Wsiądź do łodzi, zbliż się i zabij chociaż jednego ze snajperki. Jeśli Ci się nie uda, pędź za łodzią. Rozwal cel i po zadaniu, kolejne czekają na mapie.

Taken Out

To, co wyżej, tylko na ulicach. Jeśli uda Ci się zdjąć kierowcę limuzyny, będziesz uczestnikiem scen, jakie nie śniły się twórcom Kane & Lynch. A szkoda. Zgarnij nagrodę i hop, po następną robotę.

Derelict Target

Trudna misja, skomplikowana konstrukcja wymaga ostrożnego podejścia. Nie ma co wbijać się na Jana, droga do sukcesu jest długa i czasochłonna. Powoli badaj każde piętro. Nie łudź się, ostatni jest na samej górze. Zgarnij kaskę i zasuwaj po kolejne zadanie.

Dead End

6500$ czeka. Jedź za celem dostawnie kawałek i załatw wszystkich na miejscu, bez większej filozofii. Proste zadanie, jak wszystkie z tego źródła.

Bailing Out For Good

Jak wyżej. Jedź za celem, ostrzelaj lub rzuć pod koła granat. Wielkie bum i 3000$ na koncie.

Migration Control

Z rakietami ta misja to najszybciej zarobione 3000$ do tej pory. Strzel, zapomnij i skocz po kolejne zadanie.

R.U.B. Down

Zrób dokładnie to, co przed chwilką, użyj rakiety, a załatwisz misję jednym strzałem. A co z kolejną?

Water Hazard

Jak wyżej. Żadna filozofia.

Industrial Actions

Tutaj już tak łatwo nie będzie, rafineria to poważny kompleks budynków. Zacznij z daleka, a później staraj się mieć na oku gości z czerwonym nad głowami. Na końcu wejdź po schodach żółtej konstrukcji i załatw tych, co wlezli najwyżej. To ostatnia misja z tej serii. Acziwment wpada, kilka tysięcy zasila konto.

Uderzamy do klubu ze striptizem – PB na mapie.

Catch the Wave

Jedź po ciężarówkę, a następnie nią do portu. Zacznij z grubej rury, nie będzie łatwo. Celuj, jak na gangstera przystało, po lewej między kontenerami leży kamizelka. Uważaj na gości na piętrze, potrafią o sobie przypomnieć w najmniej spodziewanym momencie. Na zewnątrz jest jeszcze kilku typów, zrób co trzeba i wsiadaj w motorówkę. Przeciwników załatw szybko, żeby pan Bell mógł bezpiecznie wrócić z towarem na miejsce. 7500$ to niewiele. Na mapie czeka Bell i dwóch Włochów. No to jedziemy alfabetycznie.

Trespass

Wiadomo – jedź na miejsce. Przeskocz płot i zejdź do tunelu, pod koniec skręć w lewo. Na końcu korytarza zobaczysz dwóch gości. Zrób im niespodziankę i szybko zakończ ich żywoty. Następnie zacznij forsować swoje ostre argumenty w drodze na samą górę. Nie ma opcji, żeby zabić go przed końcem pościgu, więc ostrożnie przyj za nim. Czy muszę mówić, że helikopter najlepiej ściągnąć bazooką? 10 500$ w kieszeni i kolejne zadanie od PB.

To Live And Die In Alderney

Zawieź szefa na miejsce. No i wpadka. Jedź za autem Bella, staraj się nie spuścić go z oczu. W zaułku jest spory dym; strzelaj, ile fabryka dała. Czmychnijcie do furgonetki. Twoje zadanie to pozbycie się ogona i odstawienie panów w bezpieczne miejsce. 12 000$ wpadło, walimy do Pegorino.

Flatline

Niezła historia – bił go, jakby był jego ojcem. Jedź do szpitala i pomóż atakowi serca. Wejdź do środka ze schowaną bronią i udaj się na prawo do szatni, przebierz i skieruj swoje kroki do gabinetu, w którym leży Antek. Podejdź do łóżka i wyjmij wtyczkę. Idź spokojnie do wyjścia. Jeśli Ci się nie uda, biegnij co sił w nogach do auta i pozbądź się dwóch gwiazdek. Teraz poczekaj na smsa od Pegorino i jedź do niego.

Pest Control

To misja z serii rozwojowych. Czekaj na znak od szefa. Gdy podejmie decyzję, jedź i wykonaj robotę bez mrugnięcia okiem. 14 500$ zasili konto, jeśli uda Ci się sprzątnąć oba wozy. Poczekaj, aż zatrzymają się na światłach i rakietą zniszcz pierwsze auto, następnie drugie tradycyjnie ostrzelaj. Poczekaj, aż cel opuści samochód i rozwal go nie wysiadając z fury.

Misja od Gambettiego

Entourage

To było do przewidzenia. Zostaniesz ostrzelany, gdy w pewnym momencie konwój się zatrzyma. Wyciągaj karabin i wal jak do kaczek, ostatnia pewnie siedzi u góry... Wsiadaj do dobrego wozu, będzie dzika jatka. Staraj się mieć zawsze przeciwnika przed sobą, strzelaj w kierowcę. Kilka samochodów to nie przelewki. W ostateczności zabunkruj się w ślepym zaułku, schowaj za samochodem i strzelaj. 12 000$ w kieszeni, i kolejne zadanie na mapie.

Dining Out

Wejdź do restauracji. Tak, jak przypuszczałeś, wybuchnie spora strzelanina. Utoruj sobie drogę na górę posyłając do piachu wszystkich, którzy staną na drodze. 12 500$ za wysłanie Kima na tamten świat. Z motocykla ostrzelaj auto i kierowcę. Gambetti czeka.

Liquidize The Assets

Zapowiada się ostro. Zniszczyć wszystko? No to jedź na miejsce. Okrąż cały teren, znajdziesz jakby rusztowanie. Możesz próbować się po nim wspiąć i stamtąd zacząć eksterminację. Kilka uwag natury ogólnej: musisz być uzbrojony po zęby, granaty to minimum, zalecam kilka rakiet. Nie możesz zapomnieć o kamizelce. Zacznij od ściągnięcia snajpera, poza tym pamiętaj, że w zasadzie możesz sobie to na raty rozbić. Strzelasz, rzucasz granaty, wycofujesz się. Masz czas i skorzystaj z tego dobrodziejstwa. Bardzo trudna misja, a stosunkowo niewiele za nią (14 500$).

Jak można było się spodziewać, rozpocznie się misja, na którą czekaliśmy.

That Special Someone

Jedź po Romana. Podejmij najtrudniejszą decyzję. Ciężko, co? Ja – jak nietrudno się domyśleć – darowałem. Dzwoni Pegorino. Jedź do literki J.

CHEATY!

Na koniec kilka przydatnych cheatów. Chyba nie muszę przypominać, że największą przyjemność przynosi przechodzenie gry bez nich? Warto jednak potraktować je jako ciekawostkę. Kody wpisujemy jako numery telefonów na komórce Nico. Niektóre z nich blokują Achievementy.

482-555-0100 – odnawianie energii, zbroi i amunicji
362-555-0100 – odnawianie samej zbroi
267-555-0150 – podwyższanie poziomu poszukiwania (gwiazdek)
267-555-0100 – zmniejszanie poziomu poszukiwania
468-555-0100 – zmiana pogody
kody „przywołujące" samochody:
227-555-0175 – Comet
227-555-0168 – SuperGT
227-555-0147 – Turismo
625-555-0100 – motocykl NRG900

Oprócz tego pomocną ciekawostką jest strona www.whattheydonotwantyoutoknow.com, której adres wpisujemy w kawiarence internetowej TW@. Miłego przeglądania.

One Last Thing

Co za historia... Albo zemsta, albo ugoda ze zdrajcą? Roman prosi o rozsądek, Kate grozi zerwaniem kontaktu. Co począć? Roman się nie obrazi, a kobieta to najważniejsze w życiu mężczyzny, prawda? Dobrze, że można zapisać stan gry przed dokonaniem wyboru. Może najpierw sprawdźmy zielony znaczek dolara.

If The Price Is Right

Zabierz Phila na miejsce. Jak nietrudno się domyślić, będzie ostro. Pruj celnie, ale powoli, nie spiesz się. Pamiętaj, że goście rozstawieni są na różnych wysokościach. Gdy dotrzesz do pomieszczenia, biegnij za kupcem i nie pozwól mu uciec. Zatrzymaj go i grzecznie odbierz to, po co przeszedłeś. Zawieź Phila na miejsce. Usłyszysz, że Niko się wycofuje i nie zabije go, bo ma dość. 250 000 zielonych? Kuszące, wybierz więc ikonę dolara. Obejrzyj scenkę, przebierz się, bądź świadkiem smutnych wydarzeń. Zadzwoni Little Jacob, czas na zemstę.

A Revenger's Tragedy

Ta misja wyciśnie z Ciebie wszystkie soki, bądź uzbrojony po zęby, a najlepiej jeszcze wyżej. Podjedź po kolegę i ścigaj uciekinierów. Po dość długim, ale prostym pościgu i scence zacznij strzelać od prawej, trzech stoi na dachu. W samochody najlepiej posłać granat. Po pięknej reakcji łańcuchowej powoli idź w lewo, na pagórek. Stamtąd jest najlepszy ogląd całej sytuacji. Pozabijaj wszystko, co się rusza i wejdź do budynku. Chociaż w sumie nie stań w drzwiach i rozwal tych, co się czają na końcu pomieszczenia. Jest też jeden po lewej u góry. Idź przed siebie, po krótkiej scence rusz po schodach. Strzelaj, strzelaj, strzelaj! Zaraz po wyjściu na dach poczęstuj ogniem zbirów po prawej. Po scence podpłyń do motorówki i płyń za celem. Nie daj się trafić, trzymaj się spory kawałek od helikoptera. Przejmiesz stery, gdy przyleci Jacob. Kolejny pościg, tym razem w powietrzu. Nie strzelaj, rób to rasta. Po wcale miękkim lądowaniu biegnij za Dimitrim. Gratulacje.

Siemka! Startujemy z Gangsta's Paradise. W pierwszym od długiego czasu odcinku przygotowaliśmy dla Was resztę opisu przejścia misji fabularnych, omówienie arsenału dostępnego w grze oraz „poradnik dla przyjaciół", czyli jak postępować z postaciami, które poznajemy. 3... 2... 1... idziemy na strzelnicę! **qsh & Golob //qsh@neo-plus.pl**

Liberty City jest niebezpiecznym miastem... niebezpiecznym na tyle, by zmusić jego mieszkańców do noszenia broni. Białej i palnej. Tak, jak w San Andreas i w tej części mamy po dwie bronie z danego rodzaju. Z czego nosić możemy tylko jedną. Od początku zalecam grać z wyłączonym auto aim, choć niczego naturalnie nie narzucam. Z włączonym grają małe dziewczynki
A oto krótki opis tego, co można ukrywać w spodniach (ghe!)...

■ Stan bezbronny, czyli „pięści": W tej części GTA główny bohater potrafi wyrazić się dosadniej niż w poprzednich. Jest „sierp", „podbródek", „dyśka", „but", wprowadzono uniki i nareszcie są kombinacje tychże z ostatnim, zazwyczaj ogłuszającym ciosem

Broń biała:

Nóż; lśniący w jego ręce. Bardzo efektywny w zwarciu. Kilka machnięć po twarzy przeciwnika i można spokojnie odejść. I nieważne czym się broni .

Kij bejsbolowy; noga Pinokio: Alternatywa dla noża. Zastosowanie podobne, bo na krótki dystans Plusem z pewnością jest możliwość blokowania ciosów przeciwnika. Oczywiście nie strzałów, w końcu to tylko drewno.

Broń palna:

Tradycyjne 9mm; just gun: Pierwsza broń palna, z jaką ma się do czynienia. Możliwość niewielkiego zoomu, magazynek siedemnastostrzałowy oraz strzelanie podczas prowadzenia pojazdu. Dobrze podszkolić się w celowaniu, bo w głowę wystarczy tylko jeden strzał.

Pustynny Orzeł; ręczna armata: Sporo silniejszy od poprzednika i te same możliwości Mniejszy magazynek (dziewięciostrzałowy) niekoniecznie jest minusem. Wystarcza.

Micro-SMG; drive-by machine: Standardowy uzik, szybkostrzelny lecz niecelny – tak najkrócej można go opisać. Przy dłuższym przytrzymaniu spustu prędzej zestrzelisz gołębia, niż trafisz przeciwnika. Sposobem są krótkie serie. Minimalny zoom i spory magazynek, bo aż 50 naboi. Dobry do ostrzału z pojazdu.

SMG; Mały Poganin 5: Poważniejszy odpowiednik Micro; poprawiona celność oraz siła. Magazynek mieści 30 naboi. Często będziesz miał tę giwerę na misjach – idąc i jadąc.

Assault Rifle; ejkejfortisewen: „Kałach" to doskonały towarzysz na większe imprezy Porządna siła strzału i spory zoom – pomoże zdejmować przeciwników niczym pranie z linek. Duży magazynek = dużo prania do zdjęcia Będzie z Tobą do czasu pojawienia się...

Carbine Rifle; ciężki interes: Można nazwać tę broń udoskonaleniem AR, ale różnią się chyba tylko wyglądem. Choć chyba nieco lepiej sprawuje się na dystans. Kiedy już dostępna, staje się jedną z podstawowych pukawek.

Pump Shotgun; pump it up!: Standardowa śrutówka. Mieści osiem naboi, które z bliska robią z oponenta tatar. Niestety tylko z bliska. Używaj najlepiej tylko w małych pomieszczeniach i korytarzach. Brak zoomu jest oczywisty

Combat Shotgun; na dużą świnię: Naczelny wśród gatunku shotgunowatych. Powiększony magazynek do dziecięciu strzałów, zwiększona szybkość strzelania i minimalnie siła. Rozwiązuje naprawdę dużo sporów

Sniper Rifle; strzelaj daleko z bliska. Czy jest ktoś, kto nie lubi bawić się w snajpera? Snajpa wymaga stania w miejscu, ale odwdzięcza się doskonałą skutecznością. Jeden strzał w głowę lub dwa w korpus i ofiara goni światełko w tunelu. Pamiętaj, żeby dobrze przycelować, bo po każdym oddanym strzale karabin wymaga przeładowania Niestety podczas celowania z ukrycia nie włącza się zoom lunety, co czyni snajperkę bezużyteczną

Combat Sniper; PSGMGS?: Ta sama siła, ten sam zoom. Pełna automatyka, przeładowanie po dziesięciu strzałach. Przy dłuższej zabawie boli tylko ograniczenie do 50 sztuk amunicji... Ale pamiętaj – 50 głów to też dużo.

Koktajl Mołotowa; nie owocowy, a wybuchowy: Po wybuchu Mołotow zostawia po sobie chmurę ognia; jeśli znajdzie się w nie jakiś człowiek, od razu zrobi mu się ciepło. Rzucaj daleko byś tym człowiekiem nie był Ty. Bardzo dobry i pewny na duże skupiska przeciwników.

Granat; sysecka?: Granat ma dużą siłę rażenia i często zastępuje wyrzutnię rakiet (skupiska samochodów). Im dłużej przytrzymasz spust, tym dalej rzucisz – to odwieczna zasada. Nie trzymaj za długo, bo zrobi się smutno

RPG; RapidPociskGun: Wyrzutnia rakiet wydawać się może taka sama we wszystkich grach. W GTA4 postanowiono dodać pewien ciekawy element – po wystrzeleniu pocisku pod odpowiednim kątem do powierzchni może on „pójść ślizgiem" równo z nią (pamięta ktoś wormsy?) Nie zdziw się więc, że czasem nie trafisz strzelając w samochód rakieta po prostu pójdzie pod nim.

Na koniec opisu arsenału warto dodać, że kucanie podczas celowania z każdej broni znacznie poprawia celność. Po prostu nie chciałem dodawać tego przy każdej broni.

With a little help from My friends...

Czas na przyjaciół. No właśnie – oto kilka słów, dlaczego warto ten czas znaleźć. Każdego ze znajomych rozpisałem w pewnym schemacie co, mam zdaniem, sporo ułatwi.

Roman

■ **Lubi**: kręgle, rzutki, Strip Club, żarcie, picie bilard, kabaret
■ **Godziny aktywności**: non-stop
■ **Odblokowuje**: Roman's Taxi – możliwość zamówienia taksówki Romana przez telefon, darmo

Little Jacob

■ **Lubi**: bilard, żarcie, picie, Strip Club, rzutki, kabaret
■ **Godziny aktywności**: 1PM – 4AM
■ **Odblokowuje**: Gun car – zamawianie broni przez telefon, zniżka 60 procent

Brucie

■ **Lubi**: żarcie, picie, Strip Club, kabaret, kręgle, przelot helikopterem, przejażdżka łodzią
■ **Godziny aktywności**: 7AM – 1AM
■ **Odblokowuje** Hel Pickup – helikopterowa taksówka za darmo

Dwayne

■ **Lubi**: kabaret, kręgle, żarcie, picie, Strip Club
■ **Godziny aktywności**: 11AM – 3AM
■ **Odblokowuje**: Backup – telefoniczna grupa wsparcia, czyli po prostu obstawa na telefon

Packie

■ **Lubi**: Strip Club, kabaret, rzutki, picie, kręgle, bilard
■ **Godziny aktywności**: 3PM – 6AM
■ **Odblokowuje**: Car Bombs – możliwość zamawiania bomby samochodowej przez telefon

Zwróćcie uwagę na poziom sympatii każdego ze znajomych (znajduje się w zakładce „stats" w menu pauzy). Każdy z nich (oprócz Romana) liczy się do stuprocentowego ukończenia gry. Zresztą wyjścia z przyjaciółmi to nie tylko powinność... widok i zachowanie pijanego Niko – bezcenne!

To tyle w tym miesiącu. Zapraszamy na nasze forum gdzie znajdziecie pomoc, umówicie się na wspólne granie online i wymienicie się opiniami. Chętnie dowiemy się również, o czym chcielibyście przeczytać w następnym wydaniu Gangsta's Paradise. ■■

A co, gdy wybiera się zemstę na Dimitrim i czerwony znaczek na mapie?

A Dish Served Cold

Kucnij w magazynie nieopodal, żeby mieć ogląd na całą sytuację. Nie muszę mówić, że niezbędny jest pełen ekwipunek, prawda? Snajperką zestrzel wszystko w zasięgu wzroku. Powoli obadaj każdy zakątek i winkiel, wyjmij karabin i idź w stronę pomostu/wejścia na statek. Nim jednak przekroczysz te skromne progi, wbij na samą górę żurawia, który stoi po drodze i wal po głowach durnych gości. Zejdź na dół i udaj się na statek. Najpierw na prawo po drabince na górę; ostrożnie obejrzyj, czy gdzieś się coś nie rusza. Przejdź na stronę od rzeki i podążaj wzdłuż burty. Jeśli dobrze strzelałeś z góry, po drodze natkniesz się na maksymalnie dwóch składankowych mafiosów. Celem są drzwi na końcu pokładu. W środku również nie będzie łatwo. Już na początku jest apteczka, ale jeśli grasz uważnie to nie jest Ci ona teraz potrzebna. Przez jadalnię wejdź wyżej i wykurz oszołomów z kajut. Raczej nie używaj granatów, bo dziwnie latają w małych pomieszczeniach. Na końcu korytarza z kajutami skręć w lewo i wyjdź na zewnątrz. Zaraz za rogiem czeka kilku gagatków. Obejdź całość i wróć kawałek, po schodach na górę. I jeszcze wyżej. OSTROŻNIE, bo w każdej chwili ktoś znad głowy może posłać Niko do piachu. W pomieszczeniu na samej górze czai się jeszcze jeden. Kulka, kamizelka, a później już scenka. Wiesz, gdzie się otworzyło, nie? No to powoli toruj sobie drogę do zdrajcy. Myśl przewodnia: broń przy nosie, lewa gałka delikatnie do przodu i precyzyjne zaglądanie za każdy róg. Ostrożności w tej misji nigdy za wiele. Uważaj na gościa na drugim końcu statku. Powinieneś mieć jeszcze kilka naboi w snajperce. Natkniesz się na kilku klientów, gdy będziesz wracał. Jak pojawisz się znowu przy pokojach marynarzy, na końcu po lewej stać będzie shotgunowy ziomek. Granat? Po schodach na dół do jadalni; to bardzo trudny moment. Za rogiem czai się Rusek, z daleka szyje inny. Złotą metodę powtarzaliśmy już kilka razy. Po wyjściu na zewnątrz idź w lewo i do końca statku, chodzi o to, żeby nikt Niko na plecy nie mógł wyskoczyć. Posuwaj się wzdłuż burty z karabinem pod nosem. Mniej więcej w połowie statku otwarte są dwa włazy. Zeskocz do ładowni i miej za sobą litą stal, ścianę. Następnie raz z lewej, raz z prawej strony eliminuj zagrożenie. Cofaj się, mierz do góry, unikaj kul. Po krótkiej scence wal na oślep wszystkim, co Ci zostało (powinieneś mieć 1200 kul w SMG), ewentualnie cofnij się kawałek i obrzuć towarzystwo granatami. Sycąca końcówka. Idź korytarzem, już bez niespodzianek. Koniec misji.

Kilka telefonów i po krzyku, zaczyna się misja...

Mr. & Mrs. Bellic

Jedź po Kate. Prawda, że miło z kobietą u boku? Nie ma jednak dobrych zakończeń. W brudnych ciuchach wstań z łóżka, zadzwoni Jacob.

Out Of Commission

Długi, ale raczej prosty pościg. Nie strzelaj. Zacznij, gdy koledzy pobiegną załatwić transport. Może od prawej, kilku stoi na dachu. W zaparkowane samochody najlepiej posłać granat. Po pięknej reakcji łańcuchowej (kilka aut w powietrzu) powoli idź w lewo, na pagórek. Stamtąd jest najlepszy ogląd całej sytuacji. Pozabijaj wszystko, co się rusza i wejdź do budynku. Chociaż w sumie nie, stań w drzwiach i rozwal tych, co się czają na końcu pomieszczenia. Jest też jeden po lewej u góry. Idź przed siebie, po krótkiej scence rusz po schodach. Strzelaj, strzelaj, strzelaj! Zejdź drabiną i dalej przed siebie, niech karabin wskaże Ci drogę. Wsiadaj na crossa i wzdłuż linii brzegu podążaj za łodzią. Nie omiń skoczni! Niezła scenka. Przeciągnij kilkoma seriami po łodzi, dostaniesz rakietą. Scenka, pościg za draniem do parku. Gratulacje, poczytaj napisy.

Luźne wnioski:

Nie ma dobrego zakończenia, są dwa smutne i nostalgiczne. Albo ginie jedna bliska osoba, albo druga. Skoro główna linia fabularna pękła, czas zabrać się za takie smaczki, jak wyścigi, kolekcjonowanie aut, czy zadania od Jacoba. Miłej zabawy! ■■

HD ERA

Obawiam się, że dział z poradami na skutek Waszych żądań mógłby zmienić się w dział testów sprzętu audio-video. A N+ nie jest od tego – wystarczy, że recenzujemy gry i czasami sprzęt do grania, gdybyśmy jeszcze mieli sprawdzać te setki modeli telewizorów i sprzętu kina domowego... //Marcelius – marcelius@neo-plus.pl

Nie, sorry, tak nie będzie. Mogę za to obiecać, że postaram się przystępnie przybliżyć Wam kryteria jakimi macie się kierować przy zakupie sprzętu, zwłaszcza telewizorów, ale nie tylko. No i chętnie też odpowiem na pytania i rozwieję Wasze wątpliwości. Zapewne nie wszystkie, ale przynajmniej będę się starał.

720P KONTRA 1080P

Większość gier, nawet na PS3, które szczyciło się full HD od początku, nie osiąga takiej rozdzielczości, więc moim zdaniem, jeżeli nie macie naprawdę dużo pieniędzy przeznaczonych na sprzęt, spokojnie możecie kupić tańszy, wyświetlający 720p. Bo jeżeli już kupować sprzęt full HD, to naprawdę trzeba mierzyć wysoko. Po pierwsze ze względu na rozmiary – ludzkie oko z odległości większej niż 2-3 metry nie jest w stanie odróżnić 720p od 1080p na ekranach mniejszych niż 40 cali. A jeżeli nie widać różnicy to po co przepłacać? Czyli: jeżeli full HD, to przynajmniej 42 cale, ale lepiej – 46, 50 lub więcej. Po drugie – na lepszym, droższym sprzęcie full HD da się bez większego bólu oglądać telewizję z anteny czy filmy z DVD (z divxami jest już gorzej) i nie wygląda to źle. Zwłaszcza na telewizorach plazmowych, które generalnie lepiej sobie radzą z wyświetlaniem sygnału jakości SD (standard definition). Tu dochodzimy do kolejnego ważkiego tematu.

LCD KONTRA PLAZMA

Jeżeli LCD, to moim zdaniem wyłącznie do grania na konsoli HD/oglądania filmów z dobrych źródeł (oryginalne DVD, Blu-ray czy HD DVD) i telewizji cyfrowej wysokiej rozdzielczości (N, Cyfra+, Polsat Cyfrowy itp.). Zazwyczaj podpięcie LCDka pod zwykły sygnał z kablówki czy anteny (lub Wii...) kończy się psioczeniem, że ktoś tu nam kit wcisnął – wszystko wygląda fatalnie lub jeszcze gorzej, niż na starym, poczciwym telewizorze kineskopowym (w skrócie – CRT). Ale samo granie w HD wypada na LCDkach bardzo przyjemnie, a duża oferta telewizorów zdolnych wyświetlić najbardziej nas interesujące 720p i przystępne ceny sprawiają, że telewizory LCD (lub monitory, ale o nich później) to idealny wybór dla gracza.

Plazmy są zazwyczaj bardziej uniwersalne, jeżeli chodzi o radzenie sobie z gorszej jakości sygnałem SD, ale z drugiej strony – są tym większe, im większą rozdzielczość oferują. 37 cali to niestety minimum dla rozdzielczości 720p, więc do pokoju gracza raczej ciężko będzie ją wcisnąć. Ale do salonu nada się idealnie oferując rozsądny kompromis pomiędzy ceną, wielkością i jakością obrazu. Jeżeli miałbym kupować telewizor full HD, to postawiłbym właśnie na 50 calową plazmę.

WIELKOŚĆ

No właśnie. Ktoś mógłby zapytać – po co mi 40 czy 50 cali, całe życie miałem CRT 21 cali i wszystko było cacy. Ale technologia 16:9 różni się tym od starego 4:3, że fajniej ogląda się na ekranie, który jest znacznie szerszy niż wyższy (tak nas matka natura stworzyła). Stąd też 42 cale przyrównałbym pod względem wielkości do telewizorów CRT o przekątnej 28 cali. Oczywiście trzeba iść na kompromisy – rozsądnym minimum do pokoju gracza będzie LCD o przekątnej 26 cali, ale oczywiście im więcej tym fajniej. 40-42 cale można już spokojnie ogarnąć wzrokiem nawet z 2 metrów i oczy wcale nie wychodzą za uszy.

MONITORY

Sprawę komplikują bardzo tanie monitory LCD – są one atrakcyjne cenowo, ale mają też pewne istotne wady. Otóż rozdzielczość takich monitorów to zazwyczaj 1440x900 lub 1680x1050 (gdy 720p to 1280x720) co oczywiście powoduje, że sygnał 720p jest skalowany do rozdzielczości monitora, czyli rozciągany w tym przypadku. Co z kolei sprawia, że jakość obrazu ulega pewnemu pogorszeniu.

Drugą sprawą są połączenia – PS3 oraz nowe modele X360 mają wyjścia HDMI, które nie jest dostępne w większości monitorów i trzeba posługiwać się przejściówką z HDMI na DVI w przypadku PS3 (około 25 złotych na allegro) lub kablem VGA w przypadku Xboxa 360.

Ciekawą opcją mogą być monitory o rozdzielczości 1980x1200, czyli większej niż standard full HD – jak wiadomo przed monitorami siedzi się zazwyczaj bardzo blisko, bo są małe, więc powinno być w pełni widać tę różnicę, a cena jest już naprawdę śmiesznie niska – około 1200 złotych za 24 calowe modele z HDMI. Pamiętam, że swój pierwszy monitor kolorowy, 15 calowy, kupiłem za taką właśnie mniej więcej cenę. A było to dawno i wtedy 1200 zeta to była naprawdę duża kasa.

Kolejnym problemem są głośniki, w monitorach są to zazwyczaj bardzo słabe „pierdziawki", które nie są w stanie zapewnić odpowiednich wrażeń podczas grania w Call of Duty 4. Rozwiązania są dwa – dobre słuchawki (o ile monitor ma wyjście słuchawkowe!), najlepiej takie z emulacją dźwięku surround lub zestaw kina domowego, jak choćby Logitech Z-5450, o którym pisaliśmy w numerze marcowym (N+108).

KRÓTKO PODSUMOWUJĄC

Wybór zawsze należy do Was, ja mogę tylko doradzać. Co też czynię podając moim zdaniem najlepsze i przy tym najtańsze rozwiązania dla gracza, ale już niekoniecznie dla wszystkich domowników. Ceny są przybliżone i ciągle spadają, dokładnych szukajcie na stronach www porównujących ceny sprzętu.

CZEGO SZUKAMY

- PS3 – urządzeń z wejściami HDMI, HD Ready lub Full HD
- X360 z wyjściem HDMI – urządzeń z wejściami HDMI, HD Ready lub Full HD
- X360 z componentem (starsze modele) – urządzeń z wejściami Component lub VGA, HD Ready lub Full HD

PRZYSTĘPNIE I DOBRZE

- mały pokój – monitor minimum 24 cale o rozdzielczości 1980x1200 z HDMI jednej z uznanych firm (Iiyama, Belinea, Benq, LG, Samsung itp.) warto poszukać modelu z wyjściem słuchawkowym – ceny od: 1200 zł
- mały/średni pokój – telewizor LCD 26-32 cale o rozdzielczości 1280x768 (lub 1366x768) z HDMI jednej z uznanych firm (Samsung, Sony, Sharp, Toshiba, Philips), ceny od: 1500 zł
- średni/duży pokój – plazma 37-42 cale o rozdzielczości 1024x720 lub 1024x768 (najlepiej Panasonic lub LG) – ceny od: 2300 zł

PRZYSTĘPNE I DUŻE FULL HD

- plazma 50 cali firmy Panasonic – ceny od: 5500 zł
- LCD 46 cali firmy Sharp – ceny od 4600 zł

ABSURDALNIE DUŻE I DROGIE FULL HD

LCD 65 cali firmy Sharp – cena: powyżej 25 tysięcy zł
plazma 60 cali firmy Pioneer – cena: powyżej 25 tysięcy zł

To tyle tym razem. Pytania ślijcie smsami na numer podany w FAQ lub mailowo na marcelius@neo-plus.pl w tytule maila zawsze wpisując HD Era. Za miesiąc zajmiemy się dalszym odpowiadaniem na pytania oraz próbami złożenia czegoś fajnie i głośno grającego. ■

ALE O CO CAŁE TO HALO? O rozdzielczość, czyli szczegóły! Oto klatka z filmu Ja, Robot i małe porównanie zoomu na jej fragment. Tak samo jest z grami: im większa rozdzielczość, tym więcej detali

FAQ SMS

Czy mając Xboxa 360 Premium warto kupować TV z Full HD? Pytanie nasunęło mi się, gdy przeczytałem, że gry z 720p źle wyglądają na TV z pełnym HD.

Są przeskalowane, więc oczywiście tracą na jakości, ale „źle" to za dużo powiedziane. Wiele zależy od odbiornika, na tanim LCD z rozdzielczością full HD i z bliska rzeczywiście może to wyglądać nieciekawie. Jeżeli masz już telewizor wyświetlający 720p to myślę, że spokojnie wystarczy Ci do końca obecnej generacji konsol. Ja planuję zmianę telewizora na Full HD (mam HD Ready) najwcześniej w 2010 roku (MŚ w piłce nożnej w RPA), a już na pewno w 2012 (wiadomo).

Mam TV 50 Hz i boję się, że nie wszystkie gry będą mi działać i jaka będzie ich jakość. Więc czy opłaca mi się kupować konsolę next-gen pod ten TV?

Nie, to bez sensu. No chyba, że to nie będzie next-gen tylko different-gen... Czyli Wii. Odpowiedź na pytanie co kupić masz powyżej, wszystko zależy od kasy i odległości z jakiej będziesz grał.

Czy telewizor LCD o rozdzielczości 1366x768 będzie mógł wyświetlić obraz w trybie 720p (bez przeplotu), mimo że w specyfikacji nie podano że ma Progressive Scan?

Oczywiście. Progressive scan jako funkcja nie odnosi się do telewizorów LCD i plazmowych nowej generacji, gdyż one z natury wyświetlają obraz w trybie progresywnym, czyli bez przeplotu. Progressive scan ma znaczenie tylko w przypadku starych telewizorów kineskopowych (CRT), pierwszych plazm i projekcyjnych kolubryn.

Witam, mam zamiar kupić X360 i posiadam monitor CRT, czy jest możliwe podłączenie iXa do takiego monitora?

Nie ma problemu, wystarczy kupić specjalny kabel VGA do X360 (cena w zależności od producenta – od około 50 do ponad 100 zeta).

Co to są za oznaczenia i czym się różnią: SXGA, VGA oraz WXGA?

To oznaczenia rozdzielczości ekranu monitorów komputerowych stosowane zamiast podawania jej w pikselach. VGA to rozdzielczość 640x480, SXGA – 1280x1024, WXGA – od 1280x720 do 1366x768. Czyli WXGA to nasze nieco bardziej swojskie 720p.

Siemka, możecie polecić jakieś dobre modele kina domowego, bo ja jakoś nie mogę się zdecydować, żeby nadawało się do konsoli i do oglądania filmów, tylko proszę konkretne modele, dzięki.

Konkretne i dobre modele powiadasz? No to masz – Samsung HT-TX0120R to najlepsze, co udało mi się znaleźć wśród gotowych zestawów. Cena wg strony www producenta – 4 999 zł. Mogę też na zamówienie złożyć coś lepszego i o wiele, wiele droższego (moja prowizja – 10% ceny ostatecznej, hehe). Aaa, szanowny Pan życzył sobie coś tańszego? No to jak mantra będzie powracał Logitech Z-5450 za cenę ok. 1100 złotych (i to jest naprawdę dobry wybór, jest wiele tańszych zestawów, ale nie bez przyczyny... o tym w kolejnej HD Erze).

A następnym razem proszę się w pytaniach określać, zwłaszcza cenowo.

Mam LCD Samsung LE40F86BD. Podczas obrotu kamery w Uncharted postać jakby pasowała. Używam kabla HDMI. Co się dzieje?

Nie wiem jak może wyglądać „pasowanie" postaci, ale moja rada brzmi – wyłącz opcję „100Hz Motion Plus" podczas grania, powinno pomóc.

Uwaga! Generalnie nie polecam (a nawet odradzam) włączania różnych cudownych ulepszaczy obrazu podczas grania (co innego filmy i oglądanie telewizji). Obraz może i wygląda lepiej, ale pojawiają się różne problemy (screen tearing, który prawdopodobnie masz na myśli, ząbkowanie, artefakty...), a czasami nawet kłopoty z prawidłowymi reakcjami postaci na wduszenia przycisków – zwłaszcza w bijatykach wymagających perfekcyjnego trafiania w klatki animacji.

VERSUS: REWOLUCJE

Nieuczciwe stereotypy, Tłusty Czwartek i rozbierana sesja w piśmie dla mężczyzn

Bycie graczem w ogóle, a konsolowcem w szczególe, wiąże się w Polsce z paroma przypisanymi temu atrybutami, z których brak zainteresowań poza grami i autodegradacja swojego organizmu są najlżejszymi. Społeczeństwo nas nie chce. Choć zastanówmy się: może chce, tylko stereotypy nadal ciążą nad tym najprzyjemniejszym z hobby? W każdym razie będzie naprawdę ciężko się od nich uwolnić, bo to najgorsza z możliwych odmian walki z wiatrakami. Na pewno poskutkowałaby lansowana tu i ówdzie metoda „na beton", czyli wymiana wszystkich kadr – począwszy od polityków, na dziennikarzach skończywszy– na graczy. W teorii miałoby to spowodować większą znajomość tematu i brak idiotycznych błędów w mediach, ale nie jest to najlepszy pomysł. Dlaczego? Po pierwsze, zajmie to dwa pokolenia, a po drugie – nigdy jedno hobby nie będzie dominować we wszystkich dziedzinach życia. Cóż – statystyka.

Dlatego obecnie tkwimy w mętnym status quo. Na pierw pozytywy. Call of Duty 4 potrafi zdobyć nagrodę Męska Rzecz w TVN Turbo. W edźmin zostaje uznany Wydarzeniem Roku 2007 przez Emp k. Ktoś gra na DS-ie w serialu „M jak Miłość". W CKM-ie panna ma sesję z padem do X360 (OK, to jest już conajmniej dziwne, nie wygodniej wiłotem?). Jadąc warszawskim metrem łatwo pomylić je z londyńskim – tak dużo osób gra na peespekach. Czyli jednak gry istnieją w kulturze zwaną popularną, wśród ludzi. Szkoda, że na codzień media ignorują ten fakt, podobnie jak sieci handlowe, nawet te największe. Wśród licznych programów kulturalnych, jedynie parę omawia gry – a i to zwykle na sam koniec, po pasjonujących wystawach w muzeach i performensach młodych artystów offowych, aby przypadkiem nikt nie wytrwał i nie zobaczył kawałka kodu wybitnego Bioshocka czy otwierającego nieużywane klapki w wyobraźni Echochrome. Nie mówię już o marginalizowaniu przez serwisy informacyjne wystaw branżowych albo pokazywanie relacji z obleganego jak cukiernie w Tłusty Czwartek Playstation Experience jedynie w podrzędnej stacji. To wszystko naprawdę da się zmienić, jednak mój zapał trochę (ale tylko trochę!) ochłodziło zapoznanie się z sytuacją grających w Stanach, czyli aktualnym epicentrum konsolowej rozrywki.

Do myślenia dał mi blog Joe Rybickiego, współpracującego z portalem 1UP i magazynami EGM oraz Official US PlayStation Magazine. A konkretniej jego fragment z zalem mówiący o tym, że gracze nie są outsiderami społecznymi i zaznaczenie, ze dziś gra każdy – kanar na pętli autobusowej, lekarz na dyżurze i Jarosław Kret w przerwie reklamowej. Joe pisał też, że nigdy nie zrozumie czemu mimo to gracze pozwalają się marginalizować – czyli o dziwo problem istnieje także w USA. Ciekawe, bo ja naiwnie myślałem, że granie w WiiSports podczas gali rozdania Oscarów było właśnie oznaką upowszechnienia się gier. Mając na uwadze ten fakt, a także przypominając dyskusję w FOX News o nagości kosmitki w Mass Effect czy podpisanie przez Sony umowy z pewną firmą odzieżową na licencjonowane artworki wykorzystywane potem na t-shirtach, bluzach czy skarpetach dla taty, napiszę jedno – Joe wyolbrzymia. Gdyby wpadł na chwilę do kraju swoich przodków (przyznacie, że Rybicki brzmi swojsko, choć wymawiane jest pewnie „Łybajski"), dopiero uświadomiłby sobie obraz gracza wykiętego.

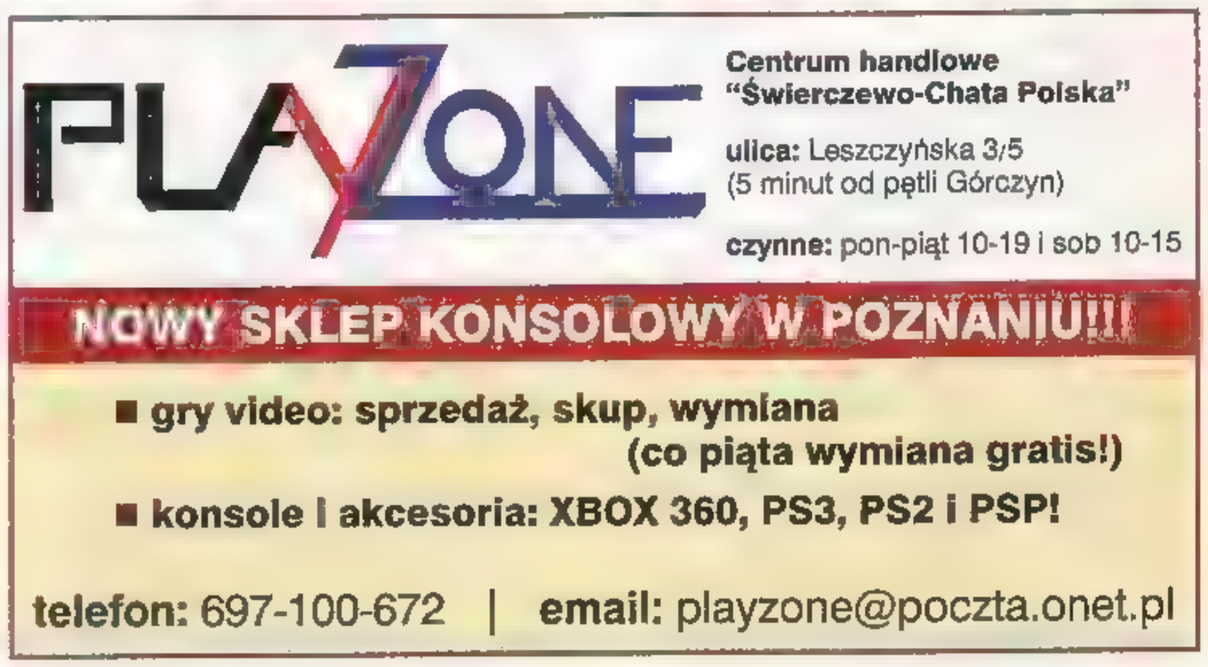
Do czego zmierzam? Tak czy inaczej trzeba dążyć do tego, co jest w USA i naprawdę, jeśli uda się ów stan osiągnąć, to będzie dobrze. Ale na myśl przychodzi mi też pewna poprzeczka, którą będzie trudno przeskoczyć, a która być może w największym stopniu hamuje progres. Otóż granie pochłania dużo czasu, prawda? Dlatego będąc graczem, pracując i godząc jeszcze jakieś obowiązki rodzinne ciężko znaleźć czas na cokolwiek innego. Zaś brak zainteresowań robi z nas nudnych ludzi. Zanim wyskoczycie w wielopunktową listą swoich hobby, weźcie pod uwagę co teraz napiszę: wykreślcie z niej filmy, muzykę, gry, książki i Naruto. Jeśli coś zostało, to jesteście w mniejszości, bo wymienione przeze mnie zainteresowania (poza grami i Naruto oczywiście) deklaruje większość naszych rodaków, a takie hobby jest niczym i nie robi z nas kogoś wyjątkowego. A chyba chcecie kimś takim być? Zobaczcie jak pomocną dłoń wyciągają do nas developerzy – gry są coraz krótsze, czasem parosekundowe. Czy nie lepiej zaoszczędzony czas poświęcić na coś fajniejszego niż wylewanie żółci na forach albo wytrwałe zdobywanie achievementa: „Nie miej dziewczyny przez najlepsze lata swojego życia"? Wtedy normalność przyjdzie zanim się obejrzycie. Słowo. ■■ **Gonzo**

Najlepszy w Bygdoszczy sklep konsolowy!

KONSOLAND

- Gry nowe i używane w najlepszych cenach, skup, wymiana!
- Akcesoria (pady, karty pamięci, zdrapki do XBL)
- Miła i wykwalifikowana obsługa chętnie służąca pomocą przy wyborze sprzętu i gier
- Serwis świadczący wszelkie naprawy w rozsądnych cenach!
- Znajdziesz nas na rynku w Bartodziejach

TELEFON: 502-375-644



RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Recenzja The World Ends With You i raport z pokazu Fallouta 3 zapewne już za Wami. Co myślicie o grze Bethesdy? Zmieniliście zdanie na jej temat? Uważacie, że warto czekać? Podzielcie się z nami Waszymi uwagami. Jedziemy z drugą częścią przemyśleń, za miesiąc trzeba będzie wrócić do konkretów. Oby ten tekst zachęcił Was do grania w RPGi (i kupna handheldów) zwłaszcza teraz, gdy wakacje tuż, tuż. rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio

Poprzednio poopowiadałem troszkę, czemu tak bardzo lubię zanurzać się w świat gier RPG. Główny mój zamiar był prosty – spróbować zachęcić Was do tego, by bez narzekania, bez marazmu i zbędnych złych myśli chwycić w dłonie pada i oddać się dobrej zabawie. Z uśmiechem na ustach, jasnym umysłem i wieloma godzinami przygód przed sobą. W tym miesiącu pozwolę sobie jeszcze przez chwilę porozmawiać o samych jRPG i RPG, wtrącając nieco historii, nostalgii i nutkę nihilizmu

CZASU CORAZ MNIEJ

Czas. Niesamowite, jak bardzo młodemu człowiekowi brakuje swobody i wolnego czasu, by w spokoju rozsiąść się przed telewizorem, odpalić konsolę i pograć ze spokojnym umysłem, bez żadnych obciążeń. Tym bardziej, że jRPG to gatunek dość ostro pochłaniający cenne godziny. Główną przygodę da się w pośpiechu jeszcze jakoś przedreptać, ale gdzie tu miejsce na spokojne zwiedzanie krain, wykonanie tysiąca zadań pobocznych, dialogi, pogłębianie znajomości świata i bohaterów? A ja chciałbym móc się tym wszystkim delektować niczym porządną książką z magiczną mocą otwierania setek dodatkowych stron umieszczonych poza właściwą powieścią

Zapewne dlatego tak miło i tak cudnie pamiętam stare gry. A w zasadzie nie same tytuły, a czas, jaki z nimi spędziłem. Final Fantasy VII to dobrych kilkaset godzin zabawy. Niewymuszonej, płynącej w spokoju i czystym delektowaniu się każdą minutą rozgrywki. Oczywiście to wszystko dzięki fenomenalnej oprawie, znakomitemu systemowi rozgrywki, niezwykłości świata oraz pięknie zarysowanej fabule. Samych jRPG nie było kiedyś tak wiele, a raczej nie było wiele tytułów RPG, które były na tyle znane, by młodociany gracz się nimi zainteresował. Dzięki temu miałem czas, by na spokojnie poznać Final Fantasy VII, potem część ósmą i Xenogears. Był czas, by wszystkim tym się rozkoszować. Szczerze? Nie pamiętam, kiedy ostatnio mogłem w ten sposób pograć. Chyba trzy lata temu w wakacje, gdy zanurzyłem się w świat Final Fantasy Tactics.

Czemu poruszyłem ten temat? Głównie dlatego, że boli mnie ów brak czasu. Jest go tak cholernie mało, by móc robić to, co się lubi, co sprawia przyjemność. Nie można przecież odrzucić wymogów i obowiązków życia w prawdziwym świecie. Pewnie i Wy spotykacie się z tym problemem. Cóż zatem zrobić? Podejść do sprawy na spokojnie. Odetchnąć głęboko i wybrać ten jeden tytuł, do którego akurat najbardziej w duszy gra

DS, PSP, DWA BRATANKI

Najgorszy jest ten pierwszy krok. Nie wiadomo w co grać, bo chciałoby się we wszystko. Wtedy najlepiej wybrać pierwszy tytuł, jaki przyjdzie na myśl. Jeśli przy jego odpalaniu poczujecie ból i pomyślicie o innej grze, to wiadomo, że to właśnie ona jest bardziej odpowiednia. A co dalej? Ja staram się grać wtedy, gdy mam dużo wolnego czasu i zero problemów na głowie. Z jednym nastawieniem: nikt niczego mi nie narzuca, zatem grę mogę ukończyć kiedy chcę. Nawet, jeśli ma to trwać kilka miesięcy. Bo to, czego oczekuję i potrzebuję, to spokój i możliwość poznania świata na tyle, na ile mogę. To właśnie sprawia mi radość. W czasach, gdy zaczynam słuchać książek audio (bo mogę wtedy robić coś jeszcze), taka odskocznia staje się prawdziwą oazą spokoju, małą formą oderwania od codzienności

Oczywiście, są także inne metody. Każdy, kto obserwuje ostatnio rynek wydawniczy jRPG widzi, że gatunek ostro przechodzi na kieszonsolki. PS2 umiera, nowe konsole dość wolno w tym segmencie się rozkręcają. Mała ewolucja, ale jakże naturalna. Przecież takiego NDS czy PSP można zabrać ze sobą dokądkolwiek, nie potrzeba specjalnych przygotowań do odpalenia gry, człowiek nie uczestniczy w żadnej kłótni o telewizor. Siadam i gram, gdy mam czas! (na przykład w łóżeczku przed snem). Idealne rozwiązanie dla RPGowców.

Mniejsze konsole mają w sobie pewien czar idealnie wchodzący w symbiozę z większością wizji światów i zabawy, jakie oferują jRPGi. Duże konsole kojarzą mi się jakoś z wysublimowaniem, sporą przestrzenią, chłodną technologią. Brak tu tego ciepła, które towarzyszyło dawniej prostemu TV CRT z podłączoną do niego konsolką. Grając na kieszonsolkach czuję się, jakbym gadał z dobrym znajomym w swobodny, rubaszny sposób. Duże konsole to bardziej wyrafinowane spotkania biznesowe. Choć to tylko kwestia spojrzenia i upodobań.

Handheldy pozwalają przeżyć drugą młodość z jRPGami.

ZWOLNIJ, DOKĄD PĘDZISZ

Na świecie wciąż jest troszkę miejsca na to, by w spokoju pograć w jRPG. Wygospodarowanie spokoju i czasu to trudne zadanie, ale wiele zależy od nastawienia. I od tego, czy chce się czerpać z gry radość, czy tylko ją „przejść". Jeśli zależy Ci tylko na zaliczeniu kolejnej pozycji, to więcej tracisz niż zyskujesz. Przypomnij sobie stare, dobre czasy, a teraz porównaj je do obecnego wyścigu zbrojeń i szczurów. No właśnie, może czasem lepiej zahamować i odsapnąć? Do tego wszystkiego los otworzył nową bramę ewolucji – multum gier na NDS oraz PSP, które jakimiś magicznym sposobem wracają do nostalgicznych czasów. Ja to lubię, łapią mnie takie klimaty. A jak to jest u Was? Czy przypadkiem nie czujecie tęsknoty za tym, jak było dawniej? Pomyślcie chwilkę, może uda się to odzyskać. ■■

CZY WIECIE, ŻE...

■ Najlepiej sprzedającą się marką jRPG jest... nie, nie Final Fantasy, ani inne Dragon Questy, a Pokemon. Łącznie sprzedano ponad 175 milionów gier z tymi pokrakami. Ogólnie jest to druga największa marka, którą wyprzedza tylko wąsaty hydraulik Mario (ponad dwieście milionów gier). Wspomniane przed chwilą Final Fantasy jest na czwartym miejscu (za GTA). Osiemdziesiąt milionów egzemplarzy gier z serii robi wrażenie.

■ Maskotką firmy Atlus jest Jack Frost, istota kształtem przypominająca bałwana z ogonem i zębami, ale pozbawiona nosa. „Zmarzlich" pojawił się w wielu grach, na przykład w serii Shin Megami Tensei pod nazwą Jack Bros

■ Pierwszą grą wydaną na PlayStation 2, która od Famitsu, najbardziej znanego japońskiego magazynu o grach video, dostała maksymalną ocenę (40/40), było Final Fantasy XII

■ Główna seria Dragon Quest liczy dziewięć tytułów, które w różnych reedycjach pojawiły się aż na ośmiu sprzętach do grania, wliczając w to komórki i system Satellaview. W tej chwili seria jest własnością Square Enix (wcześniej Enix), ale kolejne części robiły aż cztery różne firmy

■ Square Enix powstało 1 kwietnia 2003 roku po wchłonięciu Square przez Enix. Na dziesięć ekip produkcyjnych aż osiem jednostek przynależy do Square. Firma zmienia biznesowe nastawienie. Będzie opierać się na „szerokim aspekcie rynkowym" i zamiast tworzyć gry na jedną konsolę (albo konsole w ogóle) otworzy się na wszystkie platformy. Możecie być pewni, że kompilacje, kontynuacje, reaktywacje i inne remake'i, byty, są i już pewnie zawsze będą ważnym elementem polityki japońskiego giganta.

RAPORT ZWIADOWCY

▸ JEST TAKTYCZNIE

To najważniejsza wiadomość w tym miesiącu, bo dotyczy naszego palowskiego rynku. **Final Fantasy Tactics: A2** pojawi się w Europie 27 czerwca. Platforma docelowa to naturalnie DS. W porównaniu do wersji japońskiej, „nasza" będzie zawierać ponad trzysta dodatkowych questów oraz obsługę ekranu dotykowego

▸ ERPEGOWY BOX

Atlus nie ma zamiaru tracić ciężko wypracowanego (o ile tak można rzec w chwili, gdy inne firmy nic nie robią) statusu monopolisty taktycznych jRPGów na konsolę Xbox 360 i zapowiada nowy tytuł – **Zoids Battle**, trzeciego tRPGa po zapowiedzianych miesiąc temu **Operation Darkness** i **Spectral Force 3**. Walka toczy się między dwoma supermocarstwami korzystającymi z potężnych maszyn wojennych. Premiera pod koniec wakacji. Atlus szykuje prawdziwą kampanię wrześniową.

▸ KUPĄ, MOŚCI PANOWIE!

Takie informacje przyprawiają nas niemal o zawał. Oto Nippon Ichi, Capcom, Gust i Idea Factory chwilowo połączyły siły i tworzą taktycznego jRPG na PlayStation 3. Tytuł tego cudeńka to **X Edge**. Prócz zupełnie nowych bohaterów pojawią się w nim postacie z Darkstalkers, Disgaea i Mana Khemia. Grę już we wrześniu w Japonii wyda Compile Hearts. Ta sama firma wydaje **Record of Agarest War**, również na PS3.

▸ CLOVERPG

Programiści z Nude Maker pracują nad grą **Infinity Line** (roboczy tytuł) na DSa. Jeśli nie znacie tej firmy, to spieszymy z wyjaśnieniami. To twórcy Steel Battalion, a więc ludzie współpracujący z dawną ekipą Clover, czyli obecnym Platinum Games. W grze będziemy zarządzać statkiem kosmicznym wraz z podlegającą nam dwustuosobową załogą. Co z tego wyrośnie? Okaże się w przyszłym roku.

▸ KWADRATOWE ZMIANY

Ważne oświadczenie padło od strony Square Enix. Drugiego września nastąpi jednoczesna, światowa premiera **Infinite Undiscovery** (exclusive dla Xboxa 360). Ma to być początek nowej drogi firmy (niedługo napiszemy więcej o planowanych zmianach). W ten sposób kończą się cierpienia związane z wielomiesięcznym oczekiwaniem na europejskie wersje gier. Czy to oznacza, że Final Fantasy XIII ukaże się równocześnie na całym świecie? Za wcześnie na gdybanie.
Widzicie, jakie to łatwe? Wystarczyło poczekać te dwie generacje i voila...

▸ CZTERY, PIĘĆ, SZEŚĆ

Ponownie na tapecie Square Enix. Oprócz remake'a Dragon Quest IV na DSa szykowane są wznowienia dwóch kolejnych części sagi, oznaczonych odpowiednio numerami V i VI. Wciąż zastanawiacie się czy warto kupić kieszonsolkę Nintendo?

RETROSPEKCJA

Dr HENRY WALTON JONES, JUNIOR

MÓWCIE MU INDY

Indiana Jones – niezwykle charyzmatyczna postać, popkulturalny fenomen, jeden z kilku powodów dla których można lubić Stefana Spielberga... A dla wielu z nas także postać kojarząca się z jednymi z najmilszych chwil dzieciństwa. Jak Indy stary, twórcy gier próbowali oddać urok jakim wprost kipiała trylogia filmów. Raz udawało im się pokonać przepaść ograniczeń, innym razem lądowali w rzece stopione, sztampy. Ale . Po kolei..

Raiders of the Lost Ark ukazała się na Atari 2600 w 1982 roku – zaledwie rok po premierze pierwszego filmu z Dr Jonesem w roli głównej. Pomimo, że gra – delikatnie mówiąc – nie była specjalnie grywalna, w kilku aspektach okazała się wręcz wizjonerska. Chyba najbardziej unikalnym jej aspektem było użycie dwóch joysticków na raz – jeden sterował ruchami Indy'ego podczas gdy drugim dokonywało się wyboru przedmiotów. Z jednej strony, można rzec, że w ten uroczo upośledzony sposób gra antycypowała nadejście kontrolerów wyposażonych w dwie analogowe gałki. Z drugiej, najstarsi górale pamiętający design joysticków dwaszescsetki domyślą się zapewne, że używanie ich obu jednocześnie było równie efektywne, jak próba połaskotania termita po genitaliach w rękawicach bokserskich. Drugą nowinką był fakt, że jako jedną z niewielu atarynkowych gier Poszukiwaczy Zaginionej Arki dało się ukończyć. Badając kolejne pomieszczenia należało znaleźć zestaw odpowiednich przedmiotów i użyć ich w określonych miejscach – ot, taka rozgrzewka przed późniejszymi grami przygodowymi. W porównaniu z większością ówczesnych tytułów, polegających na nabiciu jak największej liczby punktów – założenia były ze wszech miar ambitne. Szkoda tylko, że zarówno Indiana, jak i znajdowane obiekty były bezkształtnymi zbitkami pikseli. Domyślić się ich zastosowania przy pierwszym podejściu mógł tylko geniusz – abstrakcjonista.

Druga gra z naszym ulubionym archeologiem oparta była na kolejnym filmie z serii, **Indiana Jones and the Temple of Doom** ukazała się na niemal wszystkich ówczesne platformy od Amstrada i Atarynki, poprzez PC i Amigę, kończąc na NESie i ZX Spectrum. Była to dosyć prymitywna labiryntówka z pseudo-izometryczną perspektywą. Zadaniem gracza było – podobnie jak w filmie – oswobodzenie więzionych w kopalniach dzieciaków i wykradzenie z niecnych łap wyznawców Kali świętych kamulców. Tym razem elementem budzącym gromkie „taaak" było zaimplementowanie klipów dźwiękowych z cytatami z filmu.

Pomijając prościutką, tekstową przygodówkę **Revenge of the Ancients** – pierwszą grę z Indym nie opartą na żadnym z filmów – na kolejny tytuł z kapeluszem i biczem w ogółwce przyszło graczom czekać do 1989 roku, kiedy to premierę miał trzeci film – Ostatnia Krucjata, z niezapomnianą kreacją Szonerego jako Indy seniora – a wraz z nim nie jedna, a dwie gry.

Platformówka **IJ&TLC: The Action Game**, wydana została na pierdyliardzie platform i opowiadała historię z filmu w nieco uproszczonej formie. Lepiej zapamiętana została **IJ&TLC: The Graphic Adventure** – przygodówka i zarazem trzecia z kolei gra używająca legendarnego interfejsu SCUMM. Gra była świetna jak na swoje czasy, choć nie polecam sentymentalnego powrotu – dziś grafika EGA po prostu straszy, szczególnie rozdzielczością i oszałamiającą wprost paletą 16 kolorów. Acz warto wspomnieć, że nieco później Ostatnia Krucjata doczekała się wydania ulepszonej wersji, już w 256 odcieniach. Za to do pierwszego nakładu gry producent dołączył zajefajny gadżet w postaci repliki dziennika Henry'ego Jonesa, będącego czymś pomiędzy instrukcją, zestawem kodów zabezpieczających i poczytnej lektury.

Mimo iż filmowa trylogia została przymknięta, twórcy gier nie dawali za wygraną i poczęli radośnie doić popularną licencję. W 1991 roku ukazała się kolejna gra na podstawie Krucjaty (**IJ and the Last Crusade**) – tym razem była to platformówka na NESa wypuszczona przez Tarto – a dwa lata później światło dzienne ujrzała... Kolejna gra o identycznym tytule, wydana przez Ubisoft, także na konsolę Nintendo. Niestety, obie były – delikatnie rzecz ujmując – kupsztongami jakich mało. Na porządnego side-scrollera z Indianą przyszło fanom czekać do roku 1994, kiedy to posiadacze SNESa obdarzeni zostali grą **Indiana Jones' Greatest Adventures**. W niej to dane im było przebiec bitmapowym Dr Jonesem przez zestaw zróżnicowanych poziomów nawiązujących kolejno do wszystkich trzech filmów, a wszystko to w ślicznej grafice generowanej przez 16-bitowego potwora Nintendo. Gra hulała na silniku Super Star Wars, ale w przeciwieństwie do tamtej serii, zawierała całokształt przygód Indy'ego na jednym kartridżu. A jeśli nie widać różnicy, to po co przepłacać? – jak mawiają panowie pod osiedlowym monopolem.

Zanim jednak konsolowa brać mogła radośnie potłuc w przyciski SNESowego pada, mrocznym PeCetowcom już w 1992 dane było odprawiać rytuał klikania myszą w kolejnej przygodówce z serii. **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** jest najcieplej dziś wspominaną grą o Indianie i jednym z bardziej innowacyjnych tytułów swoich czasów. Bodaj po raz pierwszy w grze przygodowej udostępniono kilka możliwych ścieżek prowadzących do końca gry – różniących się m.in. stosunkiem użycia mózgownicy do siły pięści. Ukończenie gry na wszystkie możliwe sposoby dawało pełną pulę 1000 IQ (Indy Quotient). Achievement unlocked.

W drugiej połowie lat 90., gry z Indianą ukazywały się sporadycznie. Żadna też nie zdołała wywołać fali zbiorowego entuzjazmu Indy-filów. Wydane w 1996 roku **Indiana Jones Desktop Adventures** było popierdółką – co prawda bardzo sympatyczną – do grania w małym okienku w momencie, gdy szef akurat nie patrzy. Dzięki prostocie i urokliwej oprawie zdołało jednak zdobyć sobie niezgorszą rzeszę fanów nie tylko wśród korporacyjnych wyrobników.

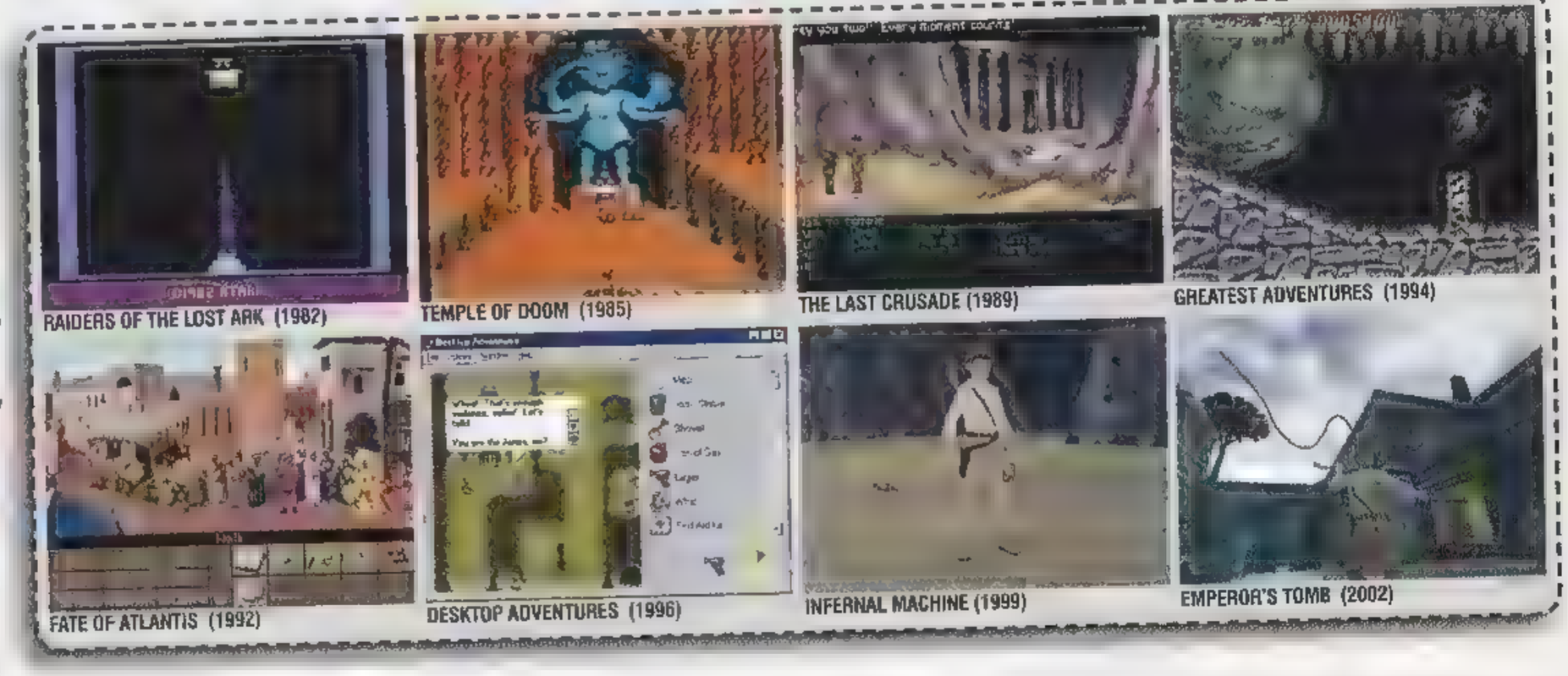
Rok Pański 1999 przywitał fanów grą **Indiana Jones and the Infernal Machine** – pierwszą w pełni trójwymiarową odsłoną przygód Juniora. O ironio, rozgrywka stanowiła bezczelną zrzynę z – wówczas nadal nieziemsko popularnego – Tomb Raidera, który wszak zainspirowany został właśnie przygodami Dr Jonesa. A jednak, pomimo niedopracowanego sterowania, Piekielna Machina do dziś pozostaje najbardziej udanym występem Indy'ego w 3D. W wersji PC sprzedała się na tyle nieźle, że skonwertowano ją także na N64 i GBC.

Nowe tysiąclecie nie powitało Henry'ego zbyt łaskawie. W roku 2003 na PC, Xboxa i PS2 ukazała się **Indiana Jones & the Emperor's Tomb**. Pomimo obiecujących zapowiedzi i grafiki na pudełku opracowanej przez Drew Struzana – autora oryginalnych plakatów do trylogii (nie jednej zresztą, Drew stworzył też kultowe postery starych Gwiezdnych Wojen) sama gra pozostawiała sporo do życzenia. Pomijając już liczne bugi, przedstawiona w grze historia momentami nieco zbyt daleko odchodziła od dotychczasowego wizerunku Indiany.

I to tyle na dziś moje drogie dziatki. Pomijając opartego na trylogii flippera **Indiana Jones: The Pinball Adventure** i nigdy nieskończonych gier IJ & The Iron Phoenix oraz IJ & The Spear of Destiny, mających w założeniu kontynuować dorobek niezapomnianego Fate of Atlantis, to już wszystkie warte wzmianki inkarnacje Dr Jonesa na maszynkach do grania. Wraz z premierą nowego filmu i ponownym, miejmy nadzieję, rozbudzeniem szału na przygody niesfornego archeologa, możemy mieć niesmiałą nadzieję na kolejne udane występy. Mająca ukazać się na dniach, wykorzystująca sprawdzony patent Lego Star Wars, gra Lego Indiana Jones: The Original Adventures to miły gest papy Lucasa. Na nieco „poważniejszą" produkcję zapewne jeszcze sobie poczekamy – zapowiadany od 2005 roku nextgenowy Indy trzaśnie na nas z napędzanego silnikiem fizycznym Euphoria bicza najwcześniej w przyszłym roku. Cóż zrobić... Pozostaje docenić fakt, że LucasArts nie próbowało zbić szybkiej kasy wypuszczając skodowanego na kolanie paszkwila opartego na filmie. Indy zasługuje na więcej, a gracze tym bardziej. ■■ **DrMax**

TAJEMNICA ZAGINIONEGO GERIAVITU

Jako że część z Was mogła jeszcze nowego filmu z Indianą nie widzieć, nie będę nikomu psuł frajdy. Krótko i ogólnikowo – Królestwo Kryształowej Czaszki broni się jako swego rodzaju post scriptum do trylogii, serdeczne pożegnanie z ukochanym bohaterem. Film, całkiem długaśny zresztą, napchany jest dynamicznymi scenami akcji, poprzetykanymi tu i ówdzie mrugnięciami okiem do starych fanów. Dziadek Harrison trzyma się nieźle, sterycznie – znane też jako Syndrom Johna McClane'a – dotknęło go w stopniu szczątkowym. A tam gdzie stary człowiek nie może, posłano kaskaderów i efekty specjalne. Jedyne co psuje ogólnie pozytywny obraz filmu to zakończenie – cokolwiek przegięte i pasujące do serii jak kapelusz do zadu. Ale miało być bez spoilerów, więc już się zamykam... (a ja nie podzielam przychylnych słów Maxa; mam ochotę po obejrzeniu filmu zamknąć Lucasa the Hutta w jakiejś kapsule i wystrzelić go na orbitę – gsh)



PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przeznaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

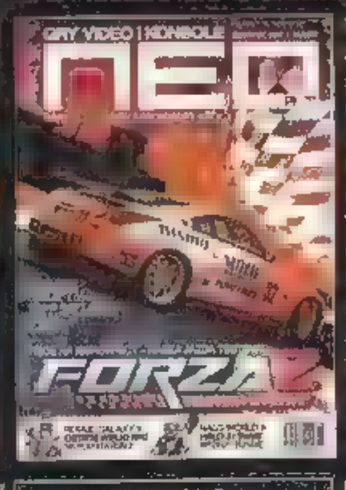
Każdy numer archiwalny w cenie 10 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru)

W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – super-racer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Warioware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles

NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Ganji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Man, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2

NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoot, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



NEO PLUS 99 czerwiec 07
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Nalo World – Nalo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

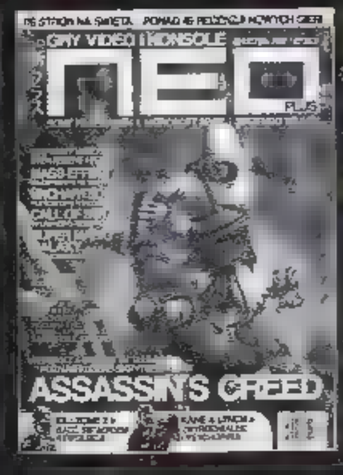
NEO PLUS 100 lipiec 07
SPECJAŁ: Heavenly Sword – megaraport, HALO 3 test wersji beta, raport z Ubidays
RECENZJE: Colin McRae DiRT, Forza Motorsport 2, Call of Juarez, Tomb Raider Anniversary, The Darkness, Harry Potter i Zakon Feniksa, Singstar Eska Hity na Czasie, Pirates of the Caribbean: At World's End, Odin Sphere

NEO PLUS 101 sierpień 07
SPECJAŁY: Mercenaries 2: World in Flames – Raport Specjalny, Megaraport z E3 – 26 stron, Medal of Honor Airborne – już graliśmy
RECENZJE: Tenchu Z, Resident Evil 4 Wii Edition, Hour of Victory, Syphon Filter Dark Mirror, Ninja Gaiden Sigma, Transformers The Game, GrimGrimoire, Flatout Ultimate Carnage, Brothers in Arms DS

NEO PLUS 102 wrzesień 07
SPECJAŁ: FIFA 08 – Raport Specjalny, Call of Duty 4 – kontynuacja megahitu, Silent Hill Origins – najstraszniejsza gra na PSP
RECENZJE: Bioshock, Heavenly Sword, Guitar Hero: Rocks the 80's, Blue Dragon, Crazy Taxi: Fare Wars, Mario Party 8, Rogue Galaxy, SingStar, Ghost Recon Advanced Warfighter PS3, Medal of Honor Airborne

NEO PLUS 103 październik 07
SPECJAŁY: Mass Effect – testy w Hamburgu, Pro Evo 2008 – już graliśmy, Games Convention i Tokyo Game Show – relacje z wystaw, Wywiad z Adrianem Chmielarzem
RECENZJE: Halo 3, Project Gotham Racing 4, Stranglehold, Warhawk, Sega Rally, Super Paper Mario, skate., Metroid Prime 3: Corruption, FIFA 08, Persona 3

NEO PLUS 104 listopad 07
SPECJAŁ: Need for Speed: Pro Street – megaraport, Capcom Gamer's Day – reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue – sprawdzamy demko
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja



NEO PLUS 105 grudzień 07
SPECJAŁ: Killzone 2 – nadciąga killer na PS3, Poznań Game Arena 2007 – relacja z największej polskiej wystawy gier
RECENZJE: Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Uncharted: Drake's Fortune, Super Mario Galaxy, Mass Effect, Silent Hill: Origins, Manhunt 2, Guitar Hero III: Legends of Rock, Resident Evil: Umbrella Chronicles, Kane & Lynch: Dead Men

NEO PLUS 106 styczeń 08
SPECJAŁY: Burnout Paradise – pierwsza recenzja! Lost Odyssey – już gramy, Devil May Cry 4 – najlepszy slasher nowej generacji
RECENZJE: Soldier of Fortune: Payback, Rayman Raving Rabbids 2, The Club, Smackdown Vs. Raw 2008, Eternal Sonata, Zack & Wiki: The Quest For Barbados Treasure, Medal of Honor: Heroes 2, Moto GP 2007, Sonic Rivals 2, NBA 2K8, NHL 2K8, NHL 2008

NEO PLUS 107 luty 08
SPECJAŁ: Viking: Battle For Asgard – megaraport z pokazu gry, Grand Theft Auto 4 – raport specjalny, Gran Turismo 5 Prologue – już gramy
RECENZJE: Devil May Cry 4, Unreal Tournament 3, Patapon, Fifa Street 3, Nights: Journey of Dreams, Turok, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Contra IV, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations, Eledees

ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 99,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów, demo na PS2 i gadżet!

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 55,00 zł
dostajesz 6 numerów w aktrakcyjnej cenie, a do tego demo gry na PS2

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 249 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 299 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 349 PLN, 12 - Australia i Oceania - 399 PLN

NOWA CENA!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i opisów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie coś dla siebie, w nowej niższej cenie! Liczba stron: 320, cena: 9.99 (z kosztami przesyłki)

W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!

KONSOLOWE KOMPENDIUM

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta, PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - brak
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
nr rachunku odbiorcy: 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638
waluta: WP PLN
kwota: 99,99,-
kwota słownie: Dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i 99 groszy
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12
tytułem cd:

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716-87-98 w poniedziałki w godzinach 14-17

FAQ

WASZE LISTY I SMSY W IMADLE BANANA I MIELA

SONDY I PYTANIA

POPRZEDNIA SONDA I WYNIK

[illegible]

KONKRETY SMSom

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

[illegible]

Coś się kończy, coś się zaczyna. Na Wasze listy odpowiadam na godzinę przed wylotem w długą podróż do odległych krajów. Następne FAQ poleci właśnie z tamtego miejsca. Przygotujcie się na niespodzianki... //Banan

email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 513 616 879 listy: NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

KRATOS, JAZON I TEZEUSZ

Razu pewnego, gdy Jazon dokopał Kratosowi... albo nie... Od początku „P Neo czytam od kiedy pamiętam. Co prawda, kiedyś czytałem Was bardziej wybiórczo, ale od grudnia 2004 mam wszystkie numery, a to dlatego, że powróciłem w łaski konsol. Po tym, jak się pozbyłem PS one, jakoś nie zamierzałem kupować nowej konsolki, ale raz mnie tknęło co by rodziców moich na PS2 nacągnąć i potem poszło; PS2, PSP, PS3 i tak stałem się posiadaczem wszystkich kolejnych konsolek Sony. Dość wprowadzenia. Jak zapewne się po fotkach domyśliliście, jestem fanem God of War.

▶ Jakoś nie przyszło mi to do głowy.

Wiele razy siedząc w tzw. necie, przeglądałem różne próby wymodelowania ostrzy chaosu, ale żadna mi za bardzo do gustu nie przypadła, no więc, jak to zacząłem maila, razu pewnego skopał mnie sześć razy pod rząd Jazon w God Mode. Zdenerwowałem się bardzo, więc postanowiłem dać ujście mojej wściekłości, a że jestem taki mały modelarz, to wymyśliłem, że wymodeluję Blade of Chaos (bądź Athena s Blade, jak kto woli) i postaram się jak najbardziej odtworzyć oryginał. No i się zaczęło. Wprawdzie w tygodniu miałem mało czasu, ale w weekendy jak najbardziej i tak kilka weekendów, ścianka od starej szafki, piłka do drewna, dwa pilniki i wiertarka, i mimo pewnego upadku (na zdjęciu) udało mi się coś stworzyć. Powiem szczerze, że jestem z siebie dumny, bo to najlepszy model, jaki udało mi się do tej pory stworzyć.

▶ Na pewno przebija moje dotychczasowe szczytowe osiągnięcie artystyczne – „Wróbel na gałęzi" z okresu znanego sztuce jako „Wczesny Banan" z okolic trzeciej klasy szkoły podstawowej.

Od razu pomyślałem, że nikt nie oceni tego tak obiektywnie, jak Wy, więc piszę do Was, aby uzyskać opinie specjalistów w sprawach gier (no i żeby się pochwalić ;P). Pozdrawiam serdecznie całą redakcję.

Maciek (Volox) Kopania, Elbląg

PS: Mam w planach zrobienie jeszcze jednego takiego modelu i podesłanie go redakcji Neo Plus, w podzięce za to co robicie dla Nas, graczy :P

▶ Wielkie dzięki i szczere gratulacje za talent i pomysł. Naprawdę fantastyczna robota.
[Mielu: Oczywiście nie chodziło o Jazona, tylko Tezeusza. Volox przysłał maila z korektą, ale puściliśmy oryginał – są w nim szczere emocje, stąd ta pomyłka. Doskonała robota Maciek!]

ZESYT DUŻE EMO-CJE

Jestem ciekaw czy w nowym GTA pojawi się subkultura emo. Już w GTA:SA przygotowałem sobie postać skina patrzyłem, czy po ulicach nie chodzą jakieś żałosne „emo nastolatki" z nadzieją, że będę mógł gonić ich z bejsbolem.

▶ Yyyy. Jakby to ująć... Jeżeli kiedykolwiek jakiś przypadkowo spotkany na ulicy dziennikarz złapie Was do jakiejś sondy ulicznej i dostaniecie okazję zaprezentowania swoich śmiałych poglądów szerszej publiczności, błagam, nie róbcie tego w ten sposób. Mówcie o SingStarze, Buzzie, Rock Bandzie i Boombloxach.

O, i jeszcze jedna rzecz. Fajnie by było, jakby w GTA IV pojawiły się kina. Wyobraź sobie taką opcję: zgrywasz swój ulubiony film na dysk twardy konsoli grając w GTA wchodzisz sobie do kina i zaczyna lecieć Twój film. Można by sobie chodzić po kinie albo wkurzać innych widzów. Taki program do odtwarzania filmów w grze :P

▶ Poczekaj na GTA Online.

Można wgrywać własną muzę, następnym krokiem będzie wgrywanie własnych filmów. Muahahaha. Przynajmniej tak bym chciał
Pozdrawiam, **Ozorex**

PS. DrMax pisał kiedyś o grze tekstowej w klimatach horroru nowej generacji Imibikasou czy jakoś tak. Gra już w Japonii wyszła i zbiera niezłe noty. Jakaś recka niedługo? :) Jeżeli jest tylko po japońsku, to weźcie do recenzji tego kolesia, co w numerze kwietniowym się po japońsku rozpisał (i myślał, że to zabawne że 99 procent czytelników N+ nie kuma, co tam jest napisane).

▶ Również część autorów tego szacownego periodyku, ale to tak na marginesie.

BLUE-DABADI DABA DA-RAY

Pamiętasz może jeden z tych kiczowatych popowych boysbandów który zwie się Elfel 65? :D

▶ Proste To prekursorzy tak zwanych słaboysbandów.

Ostatnio znalazłem jeden z ich teledysków w necie (ten o tym niebieskim ludku. Pamiętam, że kiedyś wszyscy za tym szaleli. To był hicior ^ ^).

▶ Tak, I'm Blue. Marcel ma zdaje się taki dzwonek w komórce.
[Mac: No rzeczywiście, ale ja przynajmniej nie potrafię z pamięci przywołać tytułu tej piosenki i jej wykonawcy. Nie wiedziałem też, że byli prekursorami czegokolwiek. Dzięki, Banan.]

W kazdym razie mieli na płycie kawałek „My console". Tekst leciał tak.

We're gonna play the game on the PlayStation all day,
With Metal Gear Solid to Tekken 3
And from Omega Boost to Resident Evil
Just play for the fun, Cos we got it going on.

Tekken 3, Metal Gear Solid
Resident Rvil, Gran Turismo, Omega Boost
Bloody Roar, X-Files, Another World
Come on
Ridge Racer, Odd world, Winning Eleven
we get a living, that came in our posession

P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N., P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N.
P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N., P. L. A. Y. S. T. A. T. I. O. N.

Może i wyglądają obciachowo, ale nie każdy by się odważył nagrać kawałek tylko o grach video. Za to należy im się szacun.
http://pl.youtube.com/watch?v=GeOSWLGKuaE
Ozprex

▶ Tak, to odważne, ale nie, nie szacun. To słowo nie może pojawić się w jednym zdaniu z nazwą Eiffel 65. Wyobraź sobie, że to coś jak kryptonit dla Supermana.
[Mielu: A ten Another World to skąd się wziął? Przecież to stara gra sprzed ery PlayStation... Cóż, najwyraźniej musiało się rymować...]

GRASIZM?

Premiera GTA4, jak każde święto publiczne, skłania do refleksji. Dlatego tylko część mnie dała się zaskoczyć nabożnej atmosferze emanującej z tekstów majowego N+ na- i wokół tematu. W tym miejscu dziękuję Panu Mielowi za mały research na temat percepcji i kreacji publicznego wizerunku gier, zwłaszcza w kwestii przemocy (i seksu – jako, że te dwa zazwyczaj chodzą w parze).

▶ Duży błąd. Seks jest w grach tak niemile widziany, jak przemoc jest.

Pewien rodzaj ludzi ma skłonność do obwiniania za wszelkie zło wszystkiego oprócz samych siebie. Gry jako chłopiec do bicia wciąż sprawdzają się wyśmienicie i pewnie jeszcze jakiś czas tak będzie. Rozważania czy człowiek jest z natury zły, czy dobry, a „piekło to inni" zostawmy filozofom i psychologom. Przesadne doszukiwanie się poza sobą przyczyn własnych nieszczęść i rozszerzenie tego na skalę ogólnoludzką – to przypadłość stara jak świat. Instytucja kozła ofiarnego istnieje od zawsze i jest, widocznie potrzebnym, społecznym wentylem bezpieczeństwa. Najlepszym dowodem niesłabnąca popularność Jezusa Chrystusa: ktoś zbiera na siebie wszystkie winy, a reszta może poczuć się oczyszczona i wolna od odpowiedzialności.

▶ Pierwszy akapit i już mamy Chrystusa. Hitchcock byłby z Ciebie dumny.

Jak się to ma do gier? Hmm, o ile mi wiadomo, Juliusz Cezar nie zagrywał się w World in Conflict, a Hitler nie ślęczał nocami nad Imperium Romanum. Czy odwrotnie. Raskolnikow ze szkolnej lektury nawet nie mógł marzyć o PS2 z przeceny – zabił dla kasy. Fakty i inne wiadomości z telewizji nie rozpływają się w zachwytach, jaki nasz świat jest piękny i pełen miłości. A co powiedzieć o sztukach (!) walki i popularnych sportach typu boks? I tak dalej. Skoro w rzeczywistości, w której istnieję od dziecka, wojna i wyuzdana przemoc są na porządku dziennym, a najzieleńszą kapustę zbiera się w pombiznesie – czego mogę oczekiwać od świadomości przeciętnego obywatela? Prawda ma dziwną właściwość doskwierania mniej na żywo, niż pokazana świadomie, na obrazku. Trudniej ją wtedy zignorować. A gry? Gry są medium, które w największym stopniu czerpie z tzw. tekstów kultury: od literatury, przez muzę, sztuki wizualne, po problemy, wobec których stawiają gracza – i dają mu możliwość w miarę samodzielnego działania w ich świecie. Świecie jakże często podobnym do „naszego". Poza tym, gry to wciąż jeszcze zjawisko nowe, a nowe, czyli nieznane, dla większości zwykle znaczy: inne i niebezpieczne. Stąd palenie czarownic i „wnioski" wywodzące agresywne zachowania bezpośrednio z obcowania ze światem gier, pomijając nieskończony łańcuch ogniw pośrednich.

▶ Ogólnie zgadzam się z autorką, więc nie ingeruję. A do tego się spieszę, a to akurat długi list, więc jedziemy.

Lekko niepokoi mnie inny problem, samospełniającego się proroctwa: graczy jako „uciskanej mniejszości". W przypadku czarnuchów i innych mniejszości kolorowych – dziś Afro-Amerykanów i innych odpowiednich krzyżówek – oficjalnie udało się zminimalizować dyskryminację rasową. .

▶ Oczywiście, spieszę z wyjaśnieniem, autorka miała na myśli ludzi o ciemnym odcieniu skóry, ale tak jej się napisało.

Ale nastąpił też efekt w postaci anty-rasizmu. Niektórzy kolorowi upodobali sobie chronioną pozycję dyskryminowanej, poszkodowanej mniejszości i w niej właśnie dojrzeli okazję. Często fałszywie interpretując zjawiska na swoją (nie)korzyść, zaczęli domagać się od białasów ułatwień, tylko dlatego, że ich skóra ma inny kolor.

▶ Oczywiście, spieszę z wyjaśnieniem, autorka miała na myśli ludzi o jasnej skórze, ale tak jej się napisało.

Jak to się ma do graczy? Nieraz zdarzyło mi się słyszeć i czytać podobne bzdury na temat rzekomych opresji jakim poddawani są gracze przez swoich „bliskich": słowo czy zachowanie osoby (w danym momencie) niegrającej, przeinaczone tak, że jawi się ona jako potwór z innego świata. Skoro wiem, że istnieje jednak jakaś nagonka na graczy, i że jest to jakaś forma dyskryminacji, a jako gracz i człowiek staram się temu zjawisku zapobiegać – to od siebie jak i innych, podobnych, oczekuję w tym elementarnej inteligencji i przyzwoitości. Nie strzelajmy sobie w stopy! Po co samemu wytwarzać absurdalne sytuacje? Nie wiem czy doczekam powstania rozhisteryzowanych organizacji „broniących praw graczy" – to jakby bronić praw gitarzystów, szachistów czy ludzi noszących szaliki. Jasne, w ferworze kosmicznej walki łatwo dać się ponieść emocjom, ale stabilny grunt to podejście do sprawy normalne, spokojne i konkretne. Przemyślane strategie, mocne argumenty, wytykanie bzdur w argumentacji wroga, celowanie w jego słabe punkty – skąd my to znamy? Gdzie się tego uczymy? Może nie być łatwo dyskutować z mentalnym skurczem, ale tylko tak można utrzymać swoje racje na poziomie uznanym za dojrzały. Temat, jak temat, szybko się nie wyczerpie, a w Polsce główna rozgrywka dopiero przed nami. O ile do niej dojdzie. Ale spokojnie. Gry są coraz popularniejszym narzędziem reklamy i marketingu. A wiadomo, że mając do czynienia z tak jednak masowym zjawiskiem, odpowiedni ludzie nie dopuszczą do klęski. Kontrowersja sprzyja zainteresowaniu, a przecież rock & roll do dziś przez niektórych postrzegany jest jako kult Szatana. Najważniejsze to nie dać się nabić w balona.
Z czułym pozdrowieniem
oM

▶ I dokładnie tak. Sam był tego lepiej nie ujął. A nie, zaraz. Piszę o tym od paru lat. A więc już ująłem i to nie raz. Na pocieszenie dodam – coraz więcej w naszych szeregach osób, które wiedzą czym są gry i mają narzędzia, aby we właściwy sposób tę wiedzę przekazywać dalej.

HARDG33KOWCEM BYĆ

Gadam ja sobie z kolegą, posiadaczem X360 i odbywamy naszą cotygodniową przepychankę fanbojów (PS3 rogz, gdyby ktoś nie wiedział). Po oczywistej wymianie „prawdziwych killerów" przypomniało mi się, że już dawno nie wytaczałem armaty – nie wspominałem o zbliżającej się premierze Home. Cóż, dowiedziałem się, że to nie jest hardcorowe tazić simludkiem po osiedlu simludków i oglądać w kinie trailery z przygodnie złapaną panną. „Bo to lepiej w realu". Kurna, to w ten sam sposób można w ogóle pogrzebać idee jakiejkolwiek „realistycznej" gry pokroju Skate albo FIFA 08 (na upartego można by też powiedzieć, że akcje jak z CoD 4 też można 'w realu' odstawić, ale chyba konsekwencje sporo większe, więc nie warto). Że bieganie takim małym gościem po mieszkanku z trofeami z aczików po półkach jest g33k? I co z tego! Przecież chyba właśnie Xbox 360 promuje „casual gaming", czyż nie?

▶ Przytłaczająca liczba casualnych, a także socjalgamingowych gier na Xboxa 360 mówi, że jednak nie.

No a wydaje mi się, niestety, że wprowadzanie avatarów i w ogóle całego blichtru na modłę secondolife'ową jest ukłonem, aż do ucałowania podłogi w stronę niedzielnych graczy. Czy „bycie prawdziwym graczem" musi oznaczać wklepywanie komend w pojedynczej (koniecznie zielonej i mrygającej) linii? To po to odeszliśmy od „load", żeby odwalić ogromną pętlę? Hardcore to podejście do gier i wyniki w nich, nie zaś sposób grania w nie. Znam kolesia, który w niczym nie przypomina jakichś podręcznikowych no-life'ów, a masteruje to, co widzi na legendary wręcz bezmyślnie. Zapuszcza headshota w CoD4 dragunovem na maksymalnym zoomie podczas skoku z okna – a przy tym wszystkim nie zarywa nocy, podczas rozmowy umie ułożyć dziesięć zdań bez użycia słowa „internet" a, co może najważniejsze, wcale mu jakiekolwiek akcje nazywane przez samozwańców „g33kowatymi" nie przeszkadzają.

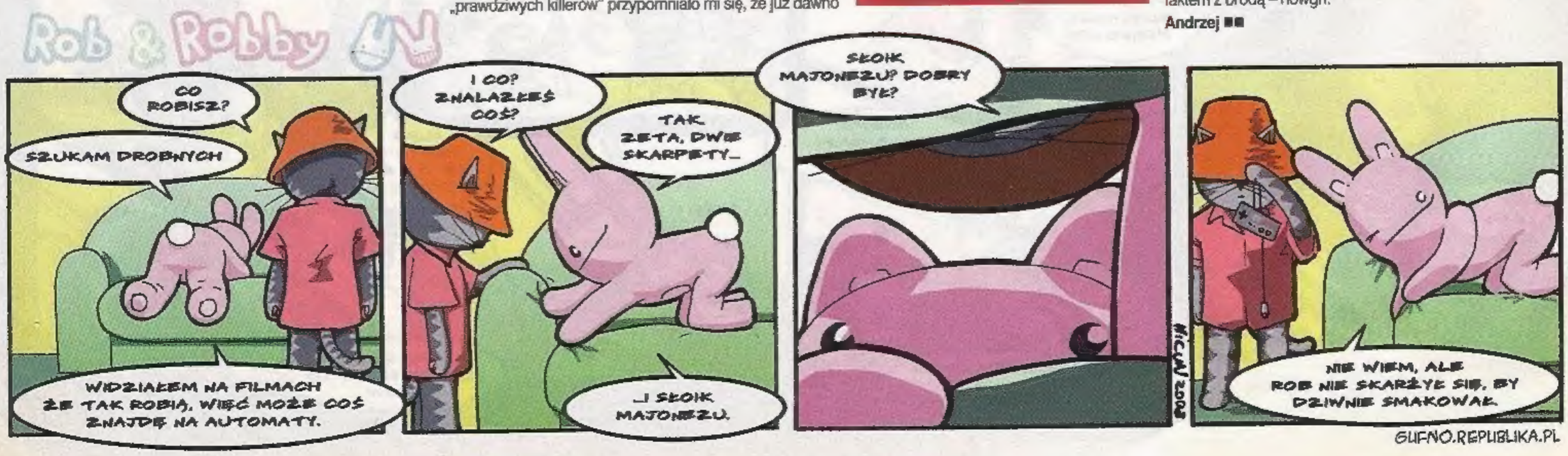
▶ Na maksymalnym headsho... na dragunowie skacze... tzn... zoomuje zapuszczając... omg!

Hej, na drewnianego kulasa kapitana Jacka, czy to nie przypadkiem my sami decydujemy, jak chcemy być spostrzegani? To dlaczego posiadaczowi innej konsoli, który lubi być spostrzegany jako pro-hardco-aczkinastoprocent tak bardzo przeszkadza Home? Dlaczego znalazł tak wiele słów na „nie" absolutnie olewając choćby najpoważniejsze zalety akcji? Przecież jemu g33kowate łażenie po g33kowatym osiedlu w poszukiwaniu g33kowatej kręgielni nie grozi. (...) A więc może dedukcja prowadzi nas do prostego wniosku, że nawet największym hardcore'owcom brakuje czasem odrobinkę poklikania w plecy swojego gumowatego avatara (btw, to już jest hipokryzja, zarzucać LBP stawianie na casualism, a popierać jednocześnie MS pompujący w promocję casual games 75% europejskich środków)? Cóż, jeśli tak, to powiem tylko, „nie no, spoko" – przynajmniej ktoś umie się do tego przyznać w świecie, w którym na czterech serwerach pod rząd spotkałem gostka o wariacji ksywki „fatal1ty". Bycie g33kiem (byle w normie) też może być hardcore samo w sobie ;)

▶ W tej chwili marzeniem każdego z dwóch producentów konsol nextgenowych jest dotarcie do casuali i każda próbuje robić to na swój sposób. Sony – Buzzem, SingStarem, grami z PSN na PS Eye, Blu-rayem. Microsoft – ceną X360 Arcade. Na razie poderwanie do sklepów mas ludzi, którzy wcześniej nie grali, udało się tylko jednej firmie: Nintendo.

Ale, tak już zupełnie ponad wszystkim – jeśli ktokolwiek sądzi, że gry ułatwiające zapoznanie się z konsolami są niezbyt fajne, to niech sam (no, okej, zaopatrzony w plastikową gitarę, bądźmy sprawiedliwi) w 26 miesięcy zarobi miliard zielonych. Dobra, i tym optymistycznym faktem z brodą – howgh.
Andrzej ■■

> Czytałem Waszą recenzję GTAIV i na screenach gra wygląda gorzej od Mafii 2? Dlaczego, przecież to niby hit 10/10.
>
> *Nie ta skala. Gears of War też wygląda lepiej, Uncharted pewnie również. Ale grafika to nie tylko tekstury, ale również rewolucyjny silnik Euphoria, to fantastyczna widoczność, woda, dym z opon, krew na różnych obiektach. Akurat w przypadku GTA IV nie sposób oddać jej piękna i technicznego zaawansowania oprawy na screenach. Poza tym nie oceniamy gier przez pryzmat tytułów, które będą mieć premierę pół, albo nawet rok później, więc to, że GTA wygląda na screenach gorzej od Mafii 2, to żaden argument.*
>
> Co do GTAIV to w zapowiedziach trochę ściemniliście co do realizmu, braku wskaźników zdrowia, kamizelki i gwiazdek, a tu wyszło tak samo jak wcześniej! Po recenzji czuję się zawiedziony. Czyżby ten realizm to tylko usunięcie zawsze skutecznego paint & spray?
>
> *Absolutnie nie. Realizm w GTA IV objawia się na wiele sposobów. To przywiązanie do detali, wiarygodni bohaterowie, ich ludzkie problemy, a do tego na przykład fakt, że można zabić się spadając z motocykla przy „paczce na zegarze". Wskaźników miało nie być. Są, ale dyskretne, minimalistyczne, czytelne – wszystko na swoim miejscu i to jest OK.*
>
> Yo! Dorwałem GTA na X. Niewiarygodna! Katt Williams z Comedy Clubu rządzi. Jak Rockstar mogło zrobić TAK dobrą grę? Przecież później, po przejściu, nie będę chciał grać w nic innego. No może w nowego Fallouta. Jest na horyzoncie jakiś tytuł, który może dać tyle satysfakcji, co nowe GTA? Ja stawiam właśnie na Fallouta. Mam też pytanie – czy można się spodziewać, że w przyszłości ten obszerny dodatek, na który Microsoft wyłożył 50 milionów baksów, ukaże się także w wersji sklepowej? Podobno ma być kilkanaście, około 40 godzin grania, więc chyba by mogli, prawda? GUS
>
> *Ciężko spekulować, co Rockstar szykuje w dodatku, skoro sami wielkimi literami na budynkach straży pożarnej w Liberty City napisali FDLC, co można odczytać jako Fuck Downloadable Content, czyli „dajcie spokój z tymi dodatkami, nie będą aż tak cudowne". Z drugiej strony, Microsoft nie wyrzuciłby takiej sumy w błoto. Wersja pudełkowa dodatku? Naszym zdaniem nie ma na nią szans. 40 godzin? Chyba żartujesz, stawiamy raczej na 4. Co do gry, która znowu tak rozpali gawiedź i wyznaczy nowe standardy... cóż, Fallout zapowiada się wyśmienicie, MGS też rozpala do białości. Jednakże w tym roku prawdopodobnie już żaden tytuł nie zdobędzie takiego rozgłosu i – co znacznie ważniejsze – tak wysokich ocen.*



O FANBOJACH, NIESZCZĘŚLIWYCH ŻUKACH GNOJARZACH I CHWALENIU DZIEWCZYN

Kiedyś napisałem o tym, że jeśli ktoś czegoś nie potrafi, znaczy to tylko, że za mało razy próbował. Że jeśli się próbuje wystarczającą liczbę razy (dla każdego ta liczba jest inna), to każdy się musi nauczyć. Nie ma siły.

No i właśnie. Człowiek się cały czas uczy. Raz mu się udaje, a raz nie. W końcu udaje mu się coraz częściej. Pisanie recenzji też jest jakąś sztuką. I dyskutowanie na forach też. Ja na przykład uwielbiam fora internetowe, bo można się tam nauczyć rozmawiać. Jest dużo czasu na pomyślenie, odpowiedź, zmianę wypowiedzi, jak coś nie gra. Czadzik. Kłopot polega na tym, że to wszystko jest dziadowsko trudne.

Czytam sobie na przykład na forum: „Nie podoba mi się w recenzji to i to, bo wydaje mi się, że autor nie grał w tę grę". W czasach, kiedy pisałem recenzje do N+, tego typu teksty wywoływały uśmiech. Bo pomyślmy. Po pierwsze: coś się komuś nie podoba. No trudno. Póki większości się podoba i tak będzie dobrze. Ludziom się podobają różne rzeczy. Jedni lubią lody, a drudzy trzymać córkę w piwnicy przez 24 lata. Nigdy nie wiesz na kogo na takim forum trafiło. Co ja na to mogę? Mogę odnotować, że komuś się coś nie podoba i zwrócić uwagę czy takich głosów będzie więcej, dopytać co poprawić next time. Tyle.

Dalej. „...bo wydaje mi się..." – no tu już masakra. O ile w poprzednim przypadku coś jeszcze moglem z całą sprawą zrobić, to tu już jestem bezradny jak żuk gnojarz, któremu walec przejechał kulkę. Coś się komuś wydaje i tyle. Nie zrobię, żeby mu się nie wydawało, choćbym sczezł, a sczezłszy przenicował się na wskroś (lubicie staropolszczyznę, ziomkowie?). Wydaje się komuś, że nie grałem, to co mam powiedzieć? Wydaje mu się, no to mu się wydaje. Tego typu teksty i tak są jeszcze dobre. Lepsze są inne. „Witam. Nie podobała mi się recenzja gry X. VMasster". Ja mam tylko jedną odpowiedź na to: „Witam. Aha. Grabarz.". Mogę oczywiście zapytać: „a z jakiego powodu, czcigodny Czytelniku?". I tu już raczej się spodziewam konwulsji pijawki posypanej solą: „Bo ma za długi wstęp". Za długi w porównaniu do czego? Kiedy byłby dobry dla Ciebie? Itd., itp.

Nie piszę, żeby wcale nie zabierać głosu, bo to bez sensu, ale piszę, żeby nie karmić się takimi pieprznięciami: „To jest be. Pozdrawiam, Józio". No i co autor recenzji ma z tym zrobić? Nawet nie wie, co było nie tak, nie mówiąc już o tym, że nie wie w którą stronę ma iść następnym razem, żeby było lepiej. To oczywiście nie obowiązek, ale uzasadnienie sądu na pewno jest obowiązkiem każdego, kto umie mówić. Pisanie recenzji nie jest przez to wcale łatwiejsze. Pomimo faktu, że w języku polskim jest ze trzy razy więcej wyrażeń negatywnych, niż pozytywnych, warto czasem napisać dlaczego gra jest dobra.

Rozmawiałem ostatnio z Zooltarem, który wyznał, że bolączką recenzji w Polsce jest fanbojstwo. Czyli treść taka: „Ludzie z firmy X zrobili grę i myśleli, że będzie dobra. Ale jest taka, że ma błędy tu i tu. Brzydkie to i to. Słabe to, a to w ogóle nie działa. AAAALEEEE jeśli jesteście miłośnikami takiego gatunku gier, to na pewno Wam się spodoba. Ocena: 8." OMGWTFLOL! Co to za bździoch w ogóle? Zgadzam się z Zooltarem. A dodam jeszcze do tego, że nie ma czegoś takiego w konsolach, jak miłośnik gatunku. Nie ma kogoś, kto pocina w wyścigi i w ogóle bez względu na to jakie się ukazują na rynku, to on gra. Kiedyś można tak było robić. Wyobraźcie sobie, że przez kilka pierwszych lat miałem wszystkie mordobicia jakie wyszły w Europie i we wszystkie grałem. Z czasem jednak u każdego gracza sprawa się staje jasna: to nie gatunek jest dobry, ale poszczególne gry. Jest dobry wyścig – podchodzi, gram. A tu wychodzi fajna gra muzyczna – gram. A tu skradanka znów. To gram. I tak dalej.

No, dobra, ale wracamy do recenzenta – fanboja. Zawsze w takich sytuacjach myślę, że ktoś miał napisać tekst recenzji dobrej gry na pięć tysięcy znaków, wypisał to, co mu się rzuca w oczy (zwykle rzuca się w oczy to, co nam nie odpowiada). W ten sposób dojechał do czterech i pół kafla tekstu, orientując się, że właściwie już może kończyć. I tak sobie ładnie tekst zamknął. Tadaaa! Poproszę kasę za robotę. Limit wyrobiłem. Kiedy czytam fora i wypowiedzi stosunek jest podobny. „Nie podoba mi się to i to i to i to i to. Okładka czad. Pozdrawiam, Jadzia."

CZYTAJĄC TEN NUMER POSZUKAJCIE W RECENZJACH TAKICH OPINII NA TEMAT GIER WYPISANYCH PRZEZ NASZYCH KOCHANYCH RECENZENTÓW, KTÓRE ARGUMENTOWANE SĄ: „BO TAK"

Warto się uczyć pisać elegancko o tym, co się nam nie podoba i równie elegancko o tym, co się nam podoba. To jest kolosalna życiowa umiejętność, której można nabyć „na grach". Załóżmy, że macie dziewczynę. Pyta Was: Ładna sukienka? Czad. Cieszy się. Ładne mam włosy? Czad. No cieszy się, ale mniej. Ładne mam piersi? Czad. Czujecie jak spada energia? Ślepa laska dostrzeże, że pół myśli jej nie poświęciliście. Lepiej mieć więcej określeń na podorędziu. O biuście zwłaszcza, hehe... Albo w drugą stronę: Ładna sukienka? Nie podoba mi się. Dlaczego? Nie wiem. Bo mi się nie podoba. Kropka. Zamiast na przykład: Ładna sukienka? Całkiem, całkiem, ale wiesz, że ubóstwiam cię w czerni, bo wtedy wydajesz mi się taka drapieżna. Mniam. Jak widać umiejętność uzasadniania poglądów jest bardzo ważna, bo dzięki niej w ogóle można z nami rozmawiać, a ponadto sami sobie mówimy co lubimy, a czego nie. I potem wiemy.

Kłopot w tym, że na forach więcej jest jeżdżenia po ludziach, niż chwalenia. Czemu? Napiszcie redaktorowi, że fajnie napisał, to przez skromność nic nie powie. A napiszcie, że jest debilem, to się zaraz tak zeźli, że odpowie. Krótko mówiąc logiczny wniosek: objedź kogoś, to przynajmniej będzie z tobą rozmawiał.

Ponieważ nikt w redakcji nie wie o czym będzie ten felieton, a przyszedł mi on do głowy po lekturze listów i recenzji w ostatnim numerze, mam dla Was zabawę. Czytając ten numer poszukajcie w recenzjach takich opinii na temat gier wypisanych przez naszych kochanych recenzentów, które argumentowane są: „bo tak". Gra ma fajną grafikę. I ani słowa dalej. Albo: gra ma fajne sterowanie, bo płynnie chodzi ludzik. Fajnie, czyli jak? Itp.

A ja kończę ten felieton, bo mi się nie podobają niektóre recenzje i mi się nie podobają niektóre listy i wydaje mi się, że niektórzy to są chyba dziwni. Ale dobrze przynajmniej, że mam czad laskę i piszę w magazynie czadowym. Co mnie niemożebnie nieodmiennie kręci.

■■ Grabarz

PLAYSTATION.PL

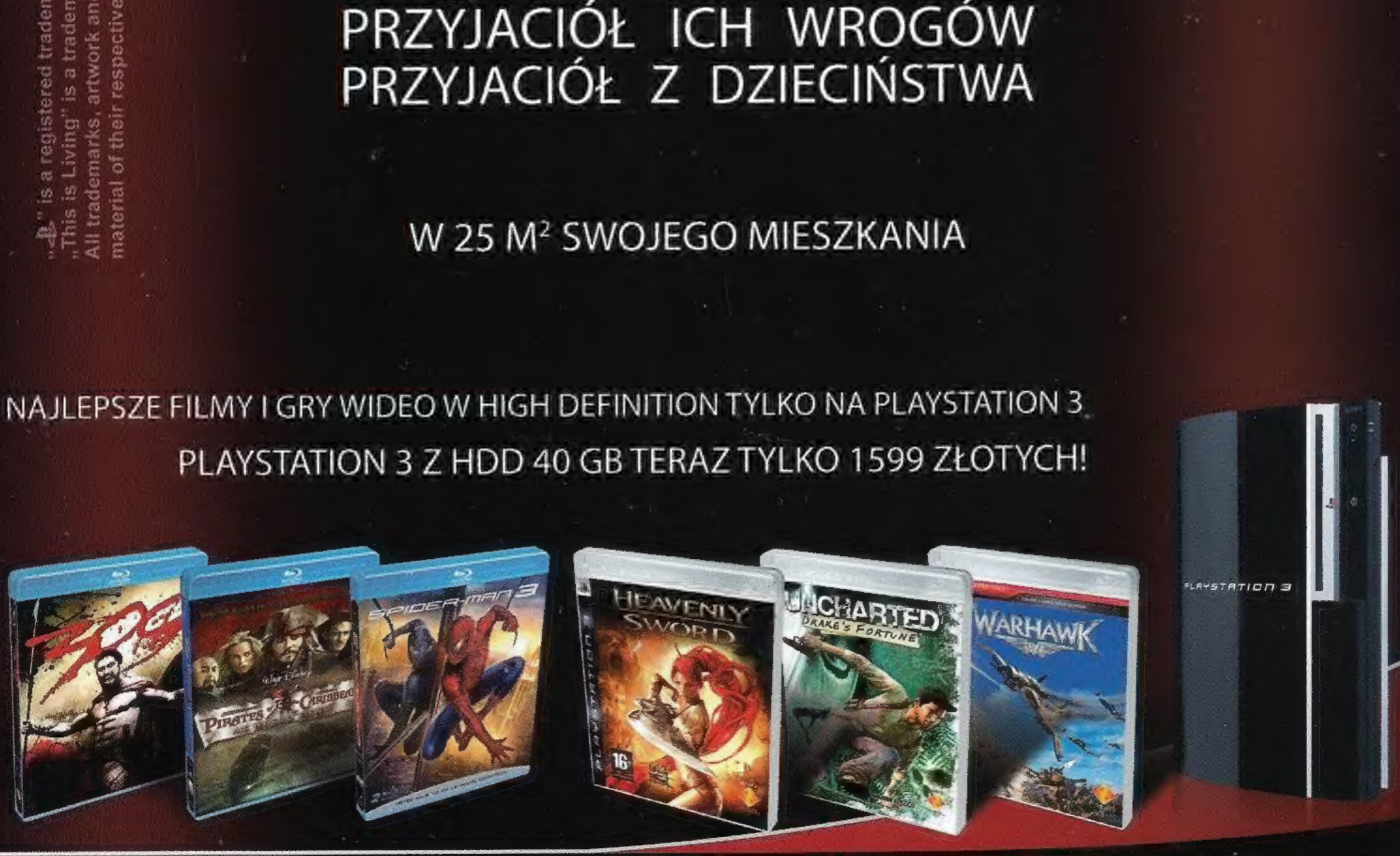
ZAINSTALUJ

KINO, TEATR
WESOŁE MIASTECZKO
CYBER KAFEJKĘ
KLUB NOCNY
STUDIO FOTOGRAFICZNE
STADION PIŁKARSKI
POLE GOLFOWE, TOR F1
SWOICH BOHATERÓW, ICH WROGÓW
ICH DZIEWCZYNY
DZIEWCZYNY ICH WROGÓW
ORAZ WROGÓW DZIEWCZYN
PRZYJACIÓŁ ICH WROGÓW
PRZYJACIÓŁ Z DZIECIŃSTWA

W 25 M² SWOJEGO MIESZKANIA

NAJLEPSZE FILMY I GRY WIDEO W HIGH DEFINITION TYLKO NA PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3 Z HDD 40 GB TERAZ TYLKO 1599 ZŁOTYCH!



This is Living

PLAYSTATION 3

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

PlayStation.2

™ and ® SCEE. Developed by SCEE London Studio. Published by Sony Computer Entertainment Europe.
SingStar® Summer Party ™ & © 2008 Sony Computer Entertainment Europe.
™ and ® PLAYSTATION are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ◆ Java is registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the US and other countries.
All rights reserved.

ZAWIERA
19 POLSKICH
PIOSENEK!

W każdym z nas kryje się SingStar

Wezwij swych przyjaciół na ostateczny, wakacyjny pojedynek! Nieważne kto ściska mikrofon, nieważne kto śpiewa - rozkręć imprezę w rytm największych letnich hitów w historii!

Już w sklepach!

12+
www.pegi.info

singstar

singstargame.com